平成元年6月1日発行（毎月1回1日発行）
第4巻第6号通巻33号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可



月刊 GAMEST

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

VIDEO GAME MAGAZINE ゲーメスト

セガがあつ〜い!!
3大ゲーム攻略特集

エンディングまで一挙攻略！
ゲイングランド

パトカーをぶちこわせ！
ターボアウトラン

輝くテトリストの星となれ！
テトリス

俺たちのハートをつかむ

超恐竜大紀行!!
ストライダー飛竜

闘うために生まれてきた男!?
ファイティングファンタジー

あのボスコニアンが今、再び…
ブラストオフ

900万は保証する
ロボコップ

東野デース。女子寮編
四川省

いよいよ突入ステージ攻略
アフターバーナーⅡ

おニューなゲームすきやねん！
★ワルキューレの伝説★ウィロー
★ファイナルブロー★トンマ
★ラスタンサーガⅡ★ドカベン
★クラックダウン★ヘルファイヤー
★エンフォース★ダブルドラゴンⅡ

MTJ 水谷潤のゲームデザイナー入門

ゲーメスト杯争奪テトリス大会

彩色コンクール

ゲーメストアイランド
君こそゲーメスト
めざせハイスコア
ヒットゲームベスト10



6 June 1989
500yen（本体485円）


タイトーF²システム
（マザーボードシステム）
第1弾
いまどき
ヘビーな
ゲームだぜ!!
FINAL BLOW™
ファイナルブロー
●5人の選手の中から、自分の好きな選手をプレイヤーとして選び、残りの4人の選手と対戦していく、ヘビー級ボクシングのゲームです。
●プレイヤーは、 残り4人の選手に勝つと、チャンピオンになり、ゲームオーバーになります。2人同時にプレイの時は負けた側がコンティニューすれば何試合でも続けられます。
© TAITO CORP. 1989
株式会社タイトー
本 社:〒102 東京都千代田区平河町
2-5-3
TEL：(03)222-4888(大代表)

キャッチ・ザ・ハート——

TAITO

ENFORCE™

エンフォース

BATTLE IN 3-D ZONE





- 液晶シャッター方式を使用しており迫力ある立体映像が楽しめるシューティングゲーム。
- プレイヤーはガトリングガンとレーザーガンを武器にして7つのゾーンを進みながら敵を攻撃し、各ゾーンの要塞を破壊していきます。
- 赤く点滅する敵を撃ったり人質を救出するアイテムが出現し取るとパワーアップします。











レジェンドオブヒーロートンマ
LEGEND OF HERO TONMA
TM
ゲーセンに
いよいよ登場!
みなぎる正義。あふれる勇気!
トンマ、君を待っていた!
たまらなく愉快、
それでいてパワフル!
今、ファンタジック
センセイション!
いつものように丘の上で
空想にふけるトンマ宝帝。
やや!!どこから来たのやら
突然不思議なオンボロ
紙切れが舞い落ちた。
さ〜て大変!
助けに行かねば!
トンマ宝帝、
勇気りんりんわいて
きた。それ行け、やれ行け
“めざすは前人未島なり”
はるか東方
前人未島という島に
魔物達が住み着き
夜ごとシクシク
泣くという……

PRG感覚！

システムIIをフルに使った キャラクターゲームの登場だ!!

ワルキューレの伝説

あのワルキューレがシステムIIに乗って帰ってきた!!

画面は2Dだけど、気分はもう3D感覚です。システムIIの拡大縮小機能がゲームを盛り上げる盛り上げる！これはやるしかないですョ！

※写真等、開発途中のものです。

続々と「II」がでる中、ついにワルキューレにもアーケード版の登場です。その名は「ワルキューレの伝説」システムIIのパワーを生かし、2人同時プレイも可能になり、更にパワーアップ！

久々のキャラクターアクションゲームで、RPG感覚もの！

とりあえず物語(ストーリー)より。

物語(ストーリー)

その昔、神は人々に種を与えた。

それは、北の大地に黄金に輝く泉の水で育てるとどんな願いでもかなえることができた。

人はそれを〝黄金の種〟と呼んだ。人々は生涯をかけて自分の願いを種に託して大切に育てた。そして平穏な日々が流れた。

ところが、欲深い人間がひとりひとつという神の掟を破り、独り占めしようとした。

そして人々は殺され、大地は戦いと憎しみが満ちあふれました。人々は救いを求めました。地上の悲惨な姿を見かねたワルキューレは地上に降りたちました。

そこで苦しい生活をしていたサンドラと知り合い、2人は力を合わせ北に向かいました。

2人はサンドランド（ROUND1）に残された最後の黄金の種を取りもどし、北の泉に向かいました。

欲望の化身カムーズは2人の行く手を阻み、大地を刻み（ROUND2）ました。

2人は地下を抜け、昔、黄金の種でさかえたという城までたどりつきました。

しかし、そこには昔の栄光の姿は悲しく、石と化してしまいました。

村や大地には、残された人々が2人に情報をあたえ、魔法つかいの婆は魔法を授けてくれました。

2人は苦難を乗り越え、地上を救うために北の泉へと向かったのです。

汝、北へ向かえ！

黄金の種、北の泉に入れし時、滅びの大地に奇跡が起こる。

ゲームの特徴

ワルキューレの伝説は、キャラクター性がとてもユニークで、プレイヤーを魅了すること間違いなしのアクションRPGです。

またシステムII独自のグラフィック機能は、状況設定に見事にマッチしており、目を見はるようなものがあります。

このゲームの最大の特徴は今までのゲーム以上にプレイヤーが主人公になりきってしまうということです。

その他にもプレイ時間を忘れてしまうほどハマってしまうところが多々あります。思いきり楽しんで頂けるでしょう。

また魔法による多彩な攻撃は見ものですぜ！

ゲームの設定と操作方法

まずプレイの方法より。

プレイは1人、または2人同時プレイとなる。

1人プレイの場合、自分のキャラクターはワルキューレとなる。2人同時の場合は、1P側がワルキューレ、2P側がサンドラとなる。

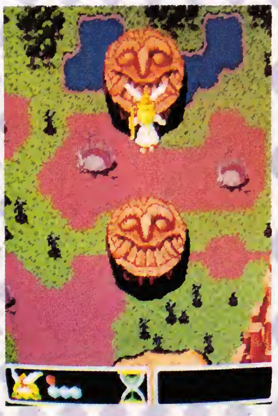


ラウンド1終了。

コンティニューもできるし、途中参加も可能であるところは、最近の2人同時プレイでは変わらないところです。

さて、どうなるとキャラクターが死んでしまうかというと、画面下方にある表示系の中にある、ハートの型をしたものが全部なくなってしまった時です。また、砂時計が終わってしまう(タイムアウト)と、ハートが1つ減ります。

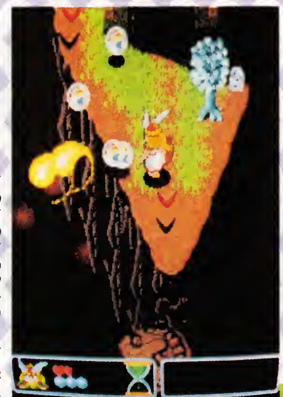
ラウンド構成は全8ラウンドからできており、各ラウンドにボスがいて、そのボスを



そらっ高い高い！



オープニング。



てってってっア、アイテムが。



ゲシャッーつぶれてるし。

見せてくれるじゃない!

倒すと、そのラウンドがクリアとなり、次のラウンドへ進むことができます。

　操作方法にふれると、2人同時プレイ可能というわけだから、コントロールパネルには、2人分の操作系があるはずです。その左側が1P側でワルキューレ、右側が2P側でサンドラになります。

　操作は、ジョイスティック1つとボタン2個で行います。ジョイスティックでは、キャラクターの移動および魔法等の選択を行います。

　2個のボタンのうち、左側のAボタンが攻撃ボタン（魔法攻撃も含む）、右側のBボタンがジャンプボタンです。

魔法の使い方

魔法は、魔法の素がないと使えない。素の数（使える回数）は、画面の下方の表示系の中の水色のゲージで把握できます。魔法の素は敵をやっつけたり、宝箱などから手に入れることができます。

　魔法は最初から使えるわけではなく、魔法の姿たちにより授かります。

　魔法の使い方ですが、Aボタン（攻撃ボタン）を押し、キャラクターの上にでる絵を見てジョイスティックを左右に動かして魔法を選択し（この時、Aボタンは押しっぱなし）、使用するために、Aボタンを離します。すると、魔法が実行されます。

　敵を倒すと、魔法の素の他にお金がでてきます。このお金はラウンドクリア時に点数になるのですが、ラウンド途中にでてくる行商人ズール（私の親戚ではない）からアイテムを買うことができます。

　アイテムには、主に攻撃アイテム（攻撃方法の違いがあるもの）と、体力回復アイテムがあります。

これはもう やるしかない

取材時の段階ではまだ開発途中ということで、サウンドの方もまだ未完成段階のものでもゲームの進行上、盛り上げる要素を充分もっていました。完成バージョンではかなり期待できそうです。

　プレイ時の画面を見ていて「さすがシステムIIだな」と思った点に触れると、二重スクロール（要するに、地上よりも高いところを歩いていたりするような画面）時において、キャラクターがただジャンプするだけでも、下の方の地形がほんの少し小さくなるのにはビックリしました。

システムIIでの売りものの拡大縮小機能の溢れんばかりのパワーを見たような気がしました。

　またこの機能は、前記のような細かいところ以外にも、ゲームの内容を左右するような要所々々でも、パワーをフルに使ってゲームを盛り上げています。

　キャラクター自身のアクションもまた見逃せません。

　とってもコミカルでプレイヤーを楽しませてくれます。

　もうこれはキャラクターアクションゲーム系の好きな人にはたまらないゲームでしょう。

　是非、ゲームセンターで見たら1プレイどうぞ！

　超必見です!!

（ずるずる）



どわーっ、消えてしまえ。



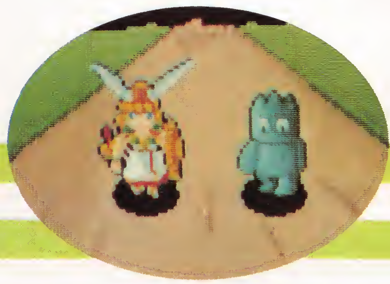
行商人ズール。さあ何を買おうかな。

タイトル画面



下は針だらけ。サンドラ痛一っ！





主人公の2人。（1人と1匹かな）。左側がかわいいワルキューレちゃん、右側が何か物欲しげなサンドラちゃんなのです。



ワルキューレも痛一っ！



落ちるとワニたちにパクパクされるぞ。

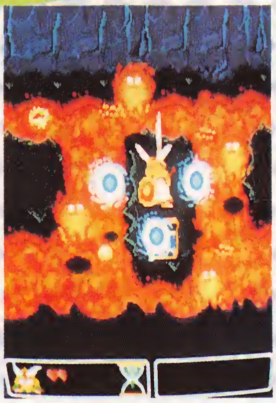




でつかいボスだ、自分が小さくなってる。



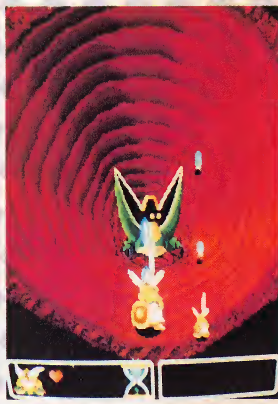
おおっ手が行く手を阻む！



囲まれてるぞ。



ラウンド２終了。



じっとしてると中央にいってしまう…



ラウンド４終了。



スプーンに乗って、ピューン！



分身してワルキューレが３人も。



おぼれてるし。



ラウンド３終了



２人同時に死んで、くるくるくるパタン。



魔法で大きくなるなる！



２人してペシャンコ!!
グシャ！ピクピクピク。



２人してシンクロナイズドスイミングってか。



２つのお墓のできあがり！



魔法で分身がいっぱい、いっぱい！



魔法を伝授されて、ニッコリ！



武器をもらってニッコリ！



勝利の瞬間。今までの苦労がむくわれる時た。

敵から3ダウンをもぎとれ！

FINAL BLOW（ファイナル ブロウ）



タイトーがボクシングを作るとどうなるか
それはやってみてのお楽しみ
マブダチ(死語)だってゲームじゃ敵だ!!



ゲームの内容

大まかに言うと、5人の選手の中から自分の好きな選手をプレイヤーとして選び、残りの4人の選手と対戦していくという、ヘビー級のボクシングゲームですな。

2人同時プレイもできます。1人用でも途中参加が可能で、2人の時は対戦形式です。

で、プレイヤーは4人のCPU選手に勝つとチャンピオンになり、ゲームオーバーになるんだけど、2人同時プレイの時は負けた側がコンティニューすれば、何試合でも続けられます。

そう、2人用でやりましょうね。

操作になれろ

4方向スティック

レバーです。上下、左と右を、それぞれセットとして使うのだ。

レバー上下でガード及びパンチの移動となります。

（上）顔面ガード・パンチ
（下）腹部ガード・パンチ

こうですね。

レバー左右でプレイヤーの移動をしますが、敵と逆方向の場合は、最初スウェーになってからバックステップとなります。

3ボタン

ボタンは3つあります。左からA、B、Cと呼ぶことにすると——。

A：弱いパンチ
B：中程度の力のパンチ
C：ダッキング

で、AとBのボタンを同時に押すことによって、強い（大振り）ボタンを押したことになります。

技をきわめろ

顔面ジャブ

レバーが上、顔面ガードの状態でAボタンを押す。

一番多用するのがこの技です。レバーを軽くコンコンと倒しながら使おう。

逆襲とかラッシュだ。

顔面ストレート

レバーが上、顔面ガードの状態でBボタンを押す。

ある程度の間合いで、連続多様することによってラッシュをかけることも可能だ。

顔面・超ストレート

顔面ストレートとだいたい同じなんだけどね。でだ、違いは、AとBボタンを同時に押すのだ。

強いのだけど、モーションがえらく長いのが、玉にキズ。

フック

レバーを上に入れてBボタンだ。

これ自体はかなり強力である。しかし、間合いが短かくないとダメなのだ。

つまり、クリンチ状態になった時には強力。

超フック

フック同様のレバーさばきで、Aボタン+Bボタンね。

ストレートと超ストレートと比べると、タイムロスが少ないようだ。

ボディジャブ

顔面ジャブと同様のボタンで、ボディガードの状態にしておく。

ボディブロー

つまりはボディでのストレートだ。おっと、手の位置は下におろしておくのだよ。

アッパー

レバーを下に入れながらAボタンだ。

振りが小さく、効果も悪くない。

もう一つ。1回アッパーを繰り出すと自動的に1歩進む



デモをボケーッと見ていると、この様なキャラクターの紹介がされる。名前から始まり、年齢、身長、体重、腕の長さ、ノックアウト最短時間、そして戦績となる。特に注目してほしいのがREACH（腕の長さ）だ。このゲームでは重要な意味を持つのだ。



クレジットを入れ、スタートをすると、この様にキャラクター選択シーンとなる。レバーの上下とボタンで決定する。どーにかして同じキャラクターを選べないのであろうか。



1試合は3分であるから、3分間試合をすると、判定に入る。で、判定の基準であるが、ヒット、体力、ダウン数等である。まあ、これはごく当たり前のことですな。



ジャブ、ジャブ、ジャブ。パンチがヒットし続けると、このよーに「ニンジャウォーリアーズの出血」をします。見たい人は頑張りましょうね。



リングの上は、この様にボクサー2人とレフリー1人。



左ストレート!



右フック!



ロープダウン!



ダッキング!



左アッパー!



クリーンヒット!





ボディーブローを打っていますね。実戦ではあまり使えません。



ダウン

ダウンにも数パターンがあるんですねぇ。ヒットしたパンチによってきまるんですよ。



この顔は、一体どうしたのでしょうか。それぞれのボクサー、やられ顔は笑えます。





のだ。こいつは重宝する。だって、ずーっとアッパーをやってれば、いつかは当たってくれるんだもん。

超アッパー

レバーを下に入れながらA＋Bボタンだ。アッパーよりも振りが大きく、威力も高い。アッパーよりも超アッパーだ!

公開!個人データ

ということで、個人のデータを載せておくぞ。

データは順に、年齢、身長、体重、リーチ、である。

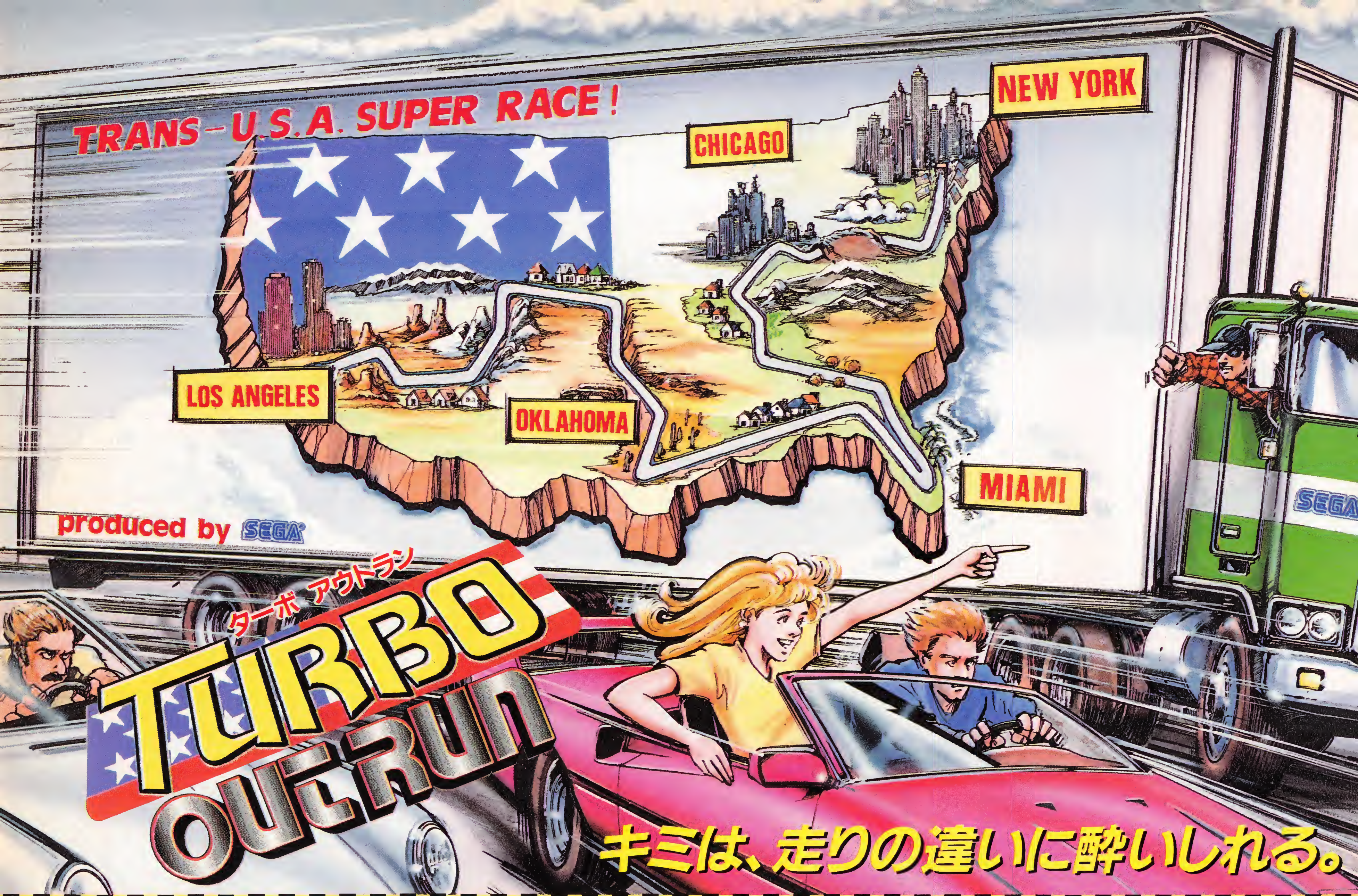
キング・ジェイソン
28、5'11½、200½、71

ダイナマイト・ジョー
27、5'12、195½、69

ヘルナンド……
33、5'14、193、74
（わからん）

テトロイト・キッド
25、5'09½、190；70

キム・ナン
23、5'08、190、67
（Joe山田）



キミは、走りの違いに酔いしれる。



ターボ始動で、バックファイヤー噴射！ゾクゾクするほどの加速感だ!!



クラッシュ・シーンもこの派手さ！できれば見たくないけれど……

アメリカ大陸横断興奮スーパーレースだ！

あのアウトランに、ターボ・バージョンがついに登場だ！ニューヨークからロサンゼルスまで、アメリカ大陸横断ロング・ドライブ。ターボ搭載のスーパーマシンが、ジャンプ、ドリフト、クラッシュ！スピードを競うだけでなく、バトルの楽しさも興奮もの。しかも、新たに搭載された「サウンドショック・システム」により、本物のドライビング・シートに居る感覚が味わえる。こいつを制してこそ、キミは、真のウイナーになれる!!

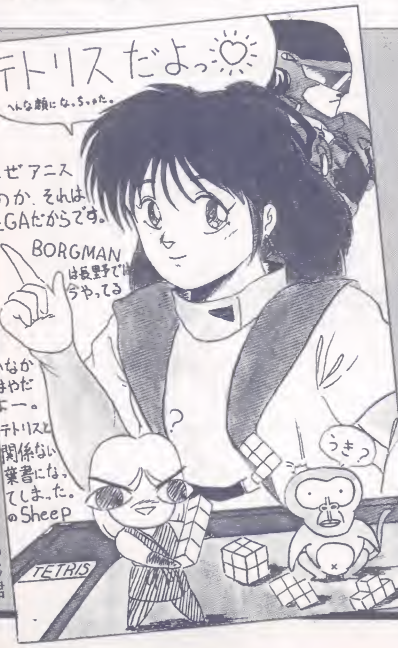


「サウンドショック・システム」搭載！「重低音スーパーウーハーが身体を包み込む!!

SEGA®
株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　社　東京都大田区羽田1-2-12 〒144 電話 03(743)7432(販売事業部)
電話 03(743)7433(営業事業部)
札幌支店　札幌市豊平区豊平五条3-2-34 〒062 電話011(841)0248(代表)
関西支店　大阪府豊中市豊南町東2-5-3 〒561 電話 06(334)5333(代表)
博多支店　福岡県福岡市中央区白金2-5-15 〒810 電話092(522)4715(代表)

CONTENTS



長野県ひつじ君

ゲイングランド

オトシ魔のフィッ…いや冗談ジョーダン！

今回は前々号に続いて後半面の攻略だ。途中であきらめてしまった人も、今さらなんて言わないでとにかく読んで見て下さい。点かせぎについても紹介してあるぞ。

即‼各面攻略だ

ラウンド3 ステージ1

（使用キャラ＝教授）

砂虫は出現する場所が大体決まっています。1回出現した所には次も出現して来る可能性があるので、2～3カ所にヤマを張って出現して来るのを待ち構えていましょう。

砂虫自体には触れても大丈夫なのですが、小虫には当たらない様に気を付ける事。

自分がある程度上に行ってしまえば、砂虫は小虫を撃って来ない事も覚えておきましょう。

ラウンド3 ステージ2

（使用キャラ＝教授）

この面は火の玉を吐いて来る砂虫（銀）が厄介なので、まずこの砂虫を3匹すべて（画面中には常に1匹ずつしか現れないが）倒すのが先決。

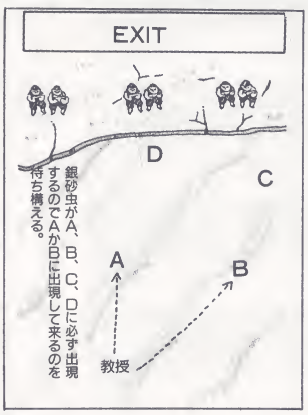
倒し方としては、教授で図の位置で砂虫（銀）が出現して来るのを待ち、出現しそうになったら、タイミング良く2～3発ずつ弾を当てて倒します。

又画面の一番下に居れば砂虫が攻撃して来ない、という事も覚えておきましょう。

3匹のうち1匹目は、耐久力が5～6発ぐらいありますが2、3匹目はなぜか弾1発で死にます。

火の玉を吐く砂虫さえ全滅してしまえば、後はそれ程怖くないでしょう。（図①）

捕虜（マース）を助けるのを忘れずに。



図ー①

2P

2人用の時は、教授＋ロビーで教授が砂虫を倒している間に、ロビーが上段のザコ×6を全滅させて、砂虫を1匹残して捕虜を助けましょう。

始めのうちに、お互いに砂虫に火の玉を撃たせない様に注意を払って下さい。

ラウンド3 ステージ3

（使用キャラ＝バーバル、アスラ、ガスコン、マース）

パターンを作らないと非常に難しい面。

始まったらバーバルで下の溝の中の敵を4匹うまく狙い撃ちして、図の様に右はじ中段まで行って（敵弾に追いつめられて、自然にこの位置に来てしまうハズ）中央で移動している敵を1～2人倒して、バーバルはとりあえず死んでしまいます。（図②）

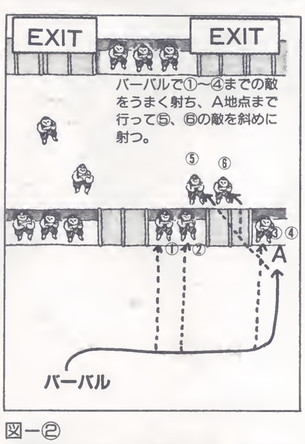
そのころには、左下の溝の中の敵×3人がはい上がって来ているはずなのでアスラを出し、その無敵状態を利用して3人を倒し、図のルートですぐに出口に入ります。（図③）

3人目はガスコンですが、まだ左下の溝の敵3人が出て来るまで出さずに待ち、溝から出てきたらアスラと同じ要領で倒し、出口に入ります。この時、出口に逃げる時に中段で動いている敵を1～2匹倒せれば倒しておく事。（図④）

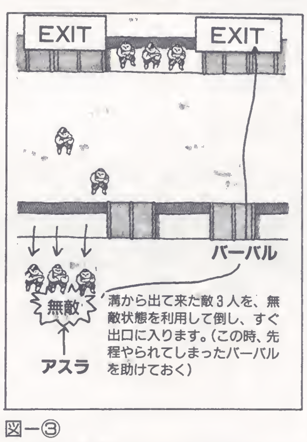
但し深追いは禁物。

最後はマースで中段の敵＋最上段の溝の中の敵×3を射ってクリアです。

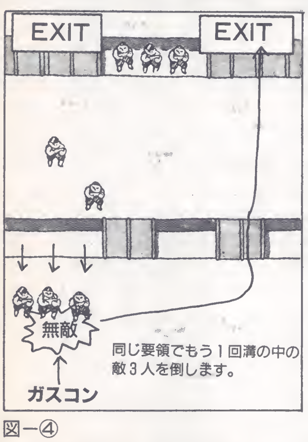
とにかく始めに出すバーバルの役目が非常に重要なので、絶対に失敗しない事。それには下段の溝の中の敵に対して、どの位置から狙えば当てられるのかを自分の体で覚える事です。



図ー②



図ー③



図ー④

21〜40面完全攻略

FISCHER

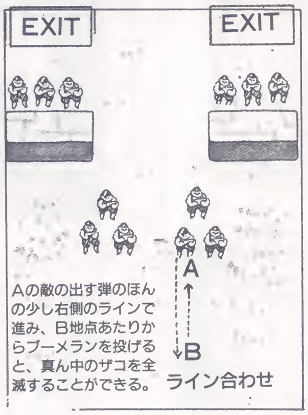
ちなみに、下段の溝に対してはマースだと射程が長すぎて絶対通用しません。
慣れれば、このパターンで毎回ノーミス（持ちキャラを失わずに）でクリアできるでしょう。

2P

2人用の場合は、2P側は何もせずに（キャラも出さずに）1P側だけがパターン通りにプレイした方が安全です。
何故かというと、敵の弾が1P、2Pとバラバラに狙って、非常にやりにくくなるからです。2P時は溝の中の敵が少し増えていますが、1Pのパターンで十分通用します。

ラウンド3 ステージ4
（使用キャラ＝バルキリー、マース）

始めに左右から突っ込んで来る敵が強いので、捨てキャラを使用したい面です。バルキリーが使い易いでしょう。もしバルキリーが死んでしまったら、マム、グロウナイト等を出して下さい。
突っ込んで来るザコを全て倒したら、中央にいる敵×6人と上から来る敵2人の計8人を図の様にライン合わせを使って、うまく倒します。（図⑤）
そして、1回捕虜（サイバー）を助けて出口に入り、マースを使って左上、右上の敵6人を倒します。（図⑥）

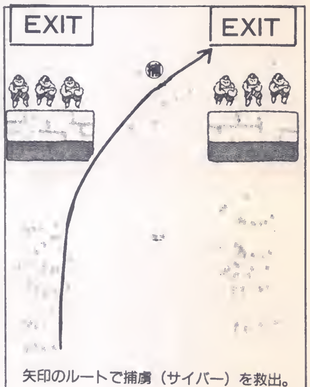


Aの敵の出す弾のほんの少し右側のラインで進み、B地点あたりからブーメランを投げると、真ん中のザコを全滅することができる。

図ー⑤

2P

3−3と同じく、始めのザコを倒す時は1P、2Pどちらかだけが出現して戦った方が無難です。



矢印のルートで捕虜（サイバー）を救出。

図ー⑥

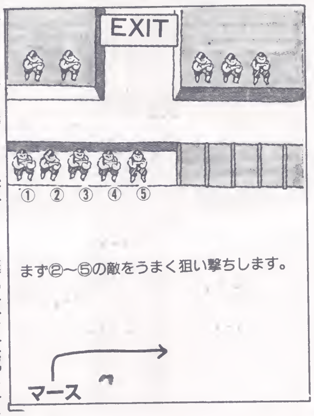
ラウンド3 ステージ5
（使用キャラ＝マース）

まず左側の屋根上の敵を弓でうまく狙い撃ちします。一番奥の敵は、自分の位置がしっかりしていないと弓が届かないので注意して下さい。
残りの敵も全て弓で倒せばOK。それ程パターン等の必要は無い面です。


屋根の上の敵はマースで射てばOK。ロビー、サイバーでも当てられるよ。

ラウンド3 ステージ6
（使用キャラ＝マース）

始まったら、左上の溝の敵が並び終わるまで一番下で待ち、5人のうち一番左の1人を残して右の4人をまず弓で倒します。（図⑦）
4人倒したら1回画面の一番下に行って弾を消して（敵に撃たせるのをやめさせる）左下から溝の中の左はじの敵を射ちます。すると敵が次々と現れますが、同じ位置でボタンを連打していれば、出た瞬間に次々と殺せるので楽勝です。（図8）



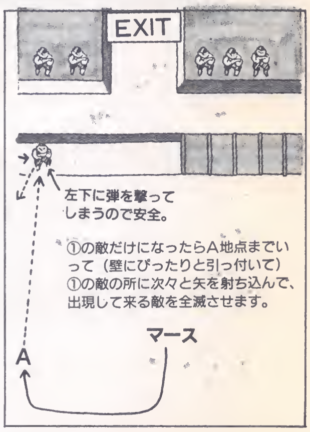
まず②〜⑤の敵をうまく狙い撃ちします。

図ー⑦

溝の敵を全滅させたら高い所にいる爆弾兵を弓で射ち、捕虜（キッド）を救出しに行きます。（図9）この時、左右から敵が猛ダッシュで突進して来るので、左側の敵だけ射って、右側の敵の弾に気を付けながら捕虜を助けて下さい。（図⑩）
アスラで、右側のダッシュ野郎を（画面外にはまっている）斜め下から倒してクリア。
以上ですが、始めの溝の中の敵が慣れないと辛いでしょう。コツは、射ちそこねて、溝の中に敵弾に追いつめられたら、1回画面の一番下に逃げる事。これで敵の弾が途切れるので、自分の体勢を立て直せるハズです。
又、溝の中に射つ時もマースの弓の射程を把握していないと失敗するので、できるだけ体で覚えるか、背景で射つ位置を合わせましょう。

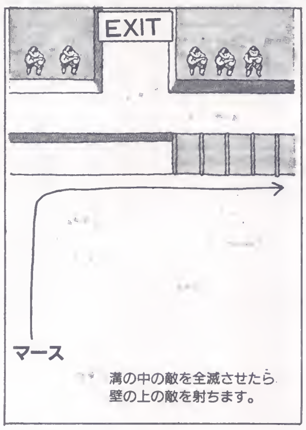
2P

1P側がマースで狙い撃ちしている間に、2P側はマースで右上の爆弾兵を射ち、右側で溝の敵の弾を誘導してあげると1Pは楽になります。後のパターンは1Pと同じ。



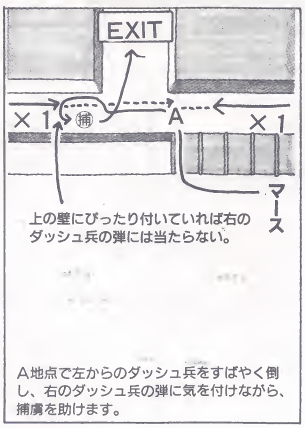
①の敵だけになったらA地点までいって（壁にぴったりと引っ付いて）①の敵の所に次々と矢を射ち込んで、出現して来る敵を全滅させます。

図ー⑧



溝の中の敵を全滅させたら壁の上の敵を射ちます。

図ー⑨



A地点で左からのダッシュ兵をすばやく倒し、右のダッシュ兵の弾に気を付けながら、捕虜を助けます。

図ー⑩

ラウンド3 ステージ7
（使用キャラ＝マース）

整列している敵を、下から順に弓で倒していくだけです



実は弓矢がいないと辛い面。

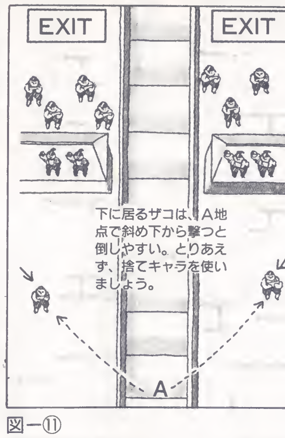
が、爆弾を投げてくる敵には注意する事。

ちなみに、一番上で家と家の間を走り抜けていく敵の出す弾には全く当たらないので（但し体当たりはダメ）捕虜（マム）を助ける時も全然問題ないでしょう。

ラウンド3 ステージ8

（使用キャラ＝バルキリー、マース）

最初に左右から敵が出て来るので、まずは捨てキャラでこいつらを始末して下さい。ここではバルキリーが使えますが、バルキリーが居なければマムやアスラ、ベティなどを使っても良いでしょう。（図⑪）



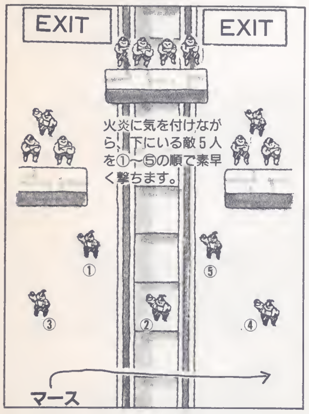
図－⑪

下に居る敵を全滅させたらマースで壁の爆弾兵を撃ち、上の敵兵を斜め下から全て撃ちます。死んでしまって捨てキャラを助ける時は、左上の敵を1匹残せばOK。

こういう難しい面では、つい強力なキャラを使いたい所ですが、失う確率も非常に高くなるので、失くしてもいいキャラから出していくのが鉄則です。

ラウンド3 ステージ9

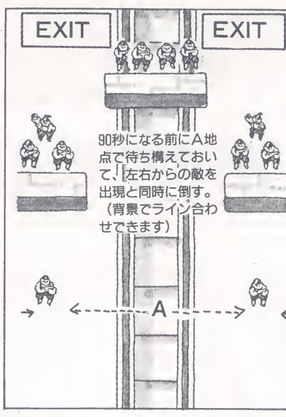
（使用キャラ＝マース）



図－⑫

始まったら、下に居る敵がいきなり火炎を吐いて来るので、右に動きながら素早く狙い撃ちします。（図⑫）マースだと狙うのが多少やりにくいので、教授、ジョニー等で下の敵5人を確実に仕止めるのも良いかも知れません。慣れればマースでも問題は無くなります。

時間が90秒になると、左右から敵が1人ずつ飛び出して来るので、待ち構えて出た瞬間に殺します。（図⑬）



図－⑬

残った敵は、マースで下から狙い撃ちすれば全く問題ないでしょう。捕虜（ハニー）は助けても助けなくても別に態勢に影響はありません。実際、ここまでノーミスだと持ちキャラが23人にもなっているので、増やし過ぎるとキャラを選ぶのに時間がかかって後々損をします。

ラウンド3 ステージ10

（使用キャラ＝バーバル、マム、バルキリー、ベティその他多数）

まずバーバルで図の様に周りのザコから片づけていきます。右上の敵2人を倒した所で敵の弾に当たって死ぬ事が多いと思いますが、そうなったら、次の捨てキャラを出して下さい。右上の敵2人はマムかバルキリーだと確実に倒せるでしょう。（図⑭）

残ったボスの2人ですが、

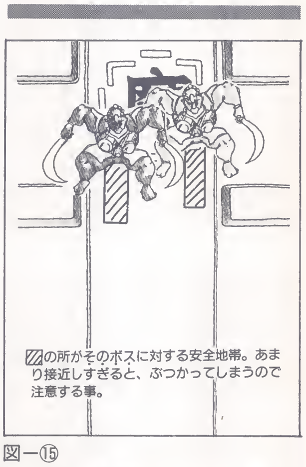


図－⑭

実は大ボスは目の前に居れば、その火の玉には絶対当たりません。どんなキャラでも、目の前で連射していればすぐに壊せるのです。（図⑮）

但し、目の前に居る時にもう1人のボスに火の玉を撃たれるとやられてしまうので、ボスがまだ2人残っているうちは死ぬのを覚悟で、片側のボスを倒しにいって下さい。

慣れれば、2～3人の捨てキャラで毎回クリア出来るパターンになるはずです。（ちなみに、バーバルだけで全滅させて、1P120秒設定でタイムを70秒以上残す事も可能。



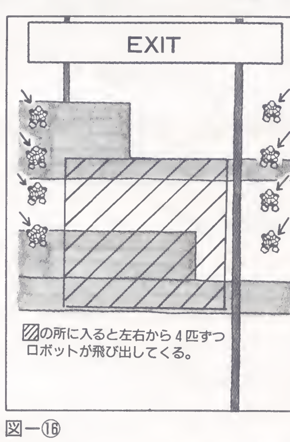
図－⑮

ラウンド4 ステージ1

（使用キャラ＝ロビー）

まず一番下で、画面中のロボットを全て倒します。

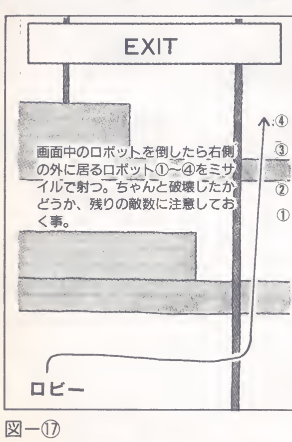
この面は、画面の中央部に足を踏み入れると、左右から4匹ずつ敵が突っ込んで来る様になっています。（図⑯）



図－⑯

右側の4匹は、画面外に弾を当てると外で倒す事が出来るので、画面の外側を歩いて行き、右はじまで行ったら、ミサイルを画面外に射って4匹を倒します。（図⑰）

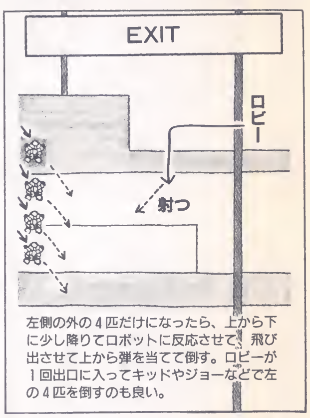
左の画面外の4匹は画面内に出さないと倒せないので、図の要領で1回出して倒します。（図⑱）



図－⑰

2P

2人用の時は、ロビー＋キッドで画面外の敵をキッドが倒す様にすればOK。



左側の外の4匹だけになったら、上から下に少し降りてロボットに反応させて、飛び出させて上から弾を当てて倒す。ロビーが1回出口に入ってキッドやジョーなどで左の4匹を倒すのも良い。

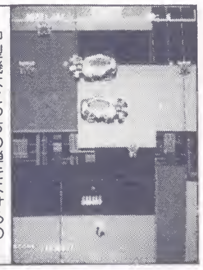
図ー⑱

ラウンド4 ステージ2（使用キャラ＝サイバー）

この面はサイバーで、下の方から適当にミサイルを撃っていれば、それ程苦労しないでクリアできるでしょう。

中央で左右に動いている2つの中型機は、こっちの弾を当てると連続的に弾を撃って来るので、あまり前に出ると危険です。

2人用の時もサイバー＋サイバー（サイバー等の大事なキャラは2人で分け合って持っている事）やればOK。


中型機はこっちの弾をよけるのがうまい。

ラウンド4 ステージ3（使用キャラ＝サイバー）

光球はノーマルショット4発で破壊できますが、弾を1発当てる度に炸裂してきます。

特に、1回ダメージを与えた光球は自機に体当たりしようとするし、炸裂弾をよけるのも辛いと思います。

で、どうするのかというと、光球は4発分のダメージを一気に与えて破壊すれば炸裂して来ないので、サイバー、ジェネラル、キッド等の威力のあるキャラを使えば良いのです。ここではサイバーが一番確実でしょう。但し、気を付けなければいけないのは、間違えてショットボタンを2つとも押してしまわない様に。常にミサイルボタンだけで戦って下さい。


光球に通常弾を当てない様に。

光球を全て破壊したら、ロボット4体のうち上の2つを右斜め下からミサイルを射って倒し、下の2つはその後上から回り込んで弾を当てて倒しましょう。

別のパターンとして、ウォーターナイトを出し、光球に水柱を当てて動きを止め、1つずつ倒していく方法もあります。

2人用の時もサイバー＋サイバーでやる事。

ラウンド4 ステージ4（使用キャラ＝サイバー、ウォーターナイト）

難しい面の1つ。とにかくサイバーでカニ（?）の弾をよけつつ、ひたすらミサイルを撃って倒して下さい。

敵弾のパターンが悪いと、いきなりサイバーがやられてしまう事もあるでしょう。そうなったら、2人目のサイバーを出して下さい。（2-9でサイバーを助けそこねていると、この面は辛い。）

残りタイムが90秒になると右下、左下からロボットが1体ずつ飛び出して来ます。

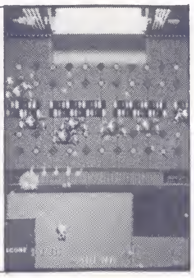
理想的なパターンとしてはサイバー1人でカニ8匹を素早く全滅させて、1回出口に入り、ウォーターナイトを出して、2体のロボットを足止めして倒す事です。

1人目のサイバーがやられてしまった場合、まだカニがたくさん残っている様であれば2人目のサイバーを出し、残りのカニが1～2匹の状態で、時間が90秒ギリギリまで迫っていたら、ウォーターナイトを出して、先にロボット×2を始末してサイバーを出口に入れてしまいます。残っているカニは水柱をうまく当てれば眠らせる事が出来るので、何とか出口まで行けるハズです。

2P

2人ともサイバーでカニを全滅させたら出口に入り、2人ともウォーターナイトを出します。（1Pと同じ）

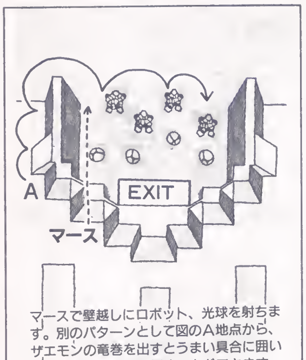
攻撃力が倍（ミサイルの数）になっている分、1Pよりは多少楽になると思います。


カニが多くて辛い。出来るだけ早く倒さないと左右からロボットが…。

ラウンド4 ステージ5（使用キャラ＝マース）

まず囲いの下側に並んでいるロボット×8を一番下から弓矢を当てて倒します。

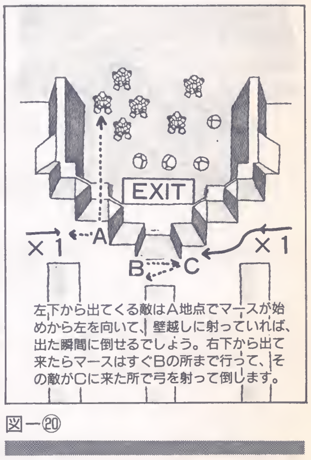
次に、囲いの左下から壁越しに弓を射って中の敵を1匹ずつ倒す様にします。（図⑲）



マースで壁越しにロボット、光球を射ちます。別のパターンとして図のA地点から、ザエモンの竜巻を出すとうまい具合に囲いの中の敵を、次々と倒すことができます。

図ー⑲

この時、囲いの中の敵が死ぬと画面中段の左右どちらかからロボットが1体飛び出して来るので、囲いの一番下の壁をうまく使って倒して下さい。（図⑳）



左下から出てくる敵はA地点でマースが始めから左を向いて、壁越しに射っていれば、出た瞬間に倒せるでしょう。右下から出て来たらマースはすぐBの所まで行って、その敵がCに来た所で弓を射って倒します。

図ー⑳

画面外からのロボットは左右から1匹ずつなので、右が先に出た場合、次に囲いの中の敵を殺すと、今度は左から出て来ます。

左右からのロボットさえ倒してしまえば、後は囲いの中の残った敵を弓で始末するだけです。一応バーバルの弓でも壁越しに届きますが、マースの方が射程が長いので、狙いやすいでしょう。

2P

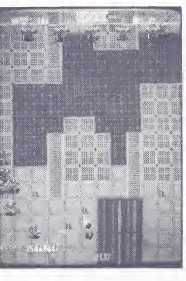
マース＋キッドで、マースが壁越しに射っている間に、キッドが画面外からのロボットの出現位置にラインを合わせて撃っている様にして下さい。

ラウンド4 ステージ6（使用キャラ＝キッド）

ロボットだらけの面。最初に左下に集団で居るロボットは、早目に始末しないと高速で自分に向かって突っ込んで来るので要注意です。

と言っても弾は撃って来ないので、キッド等で近くに居るロボットから少しずつ倒していけば、それ程難しくはないはずです。

一番上に並んでいるロボットはレーザーを撃ってきますが、左からレーザーを誘導しながら倒して行けば良し。

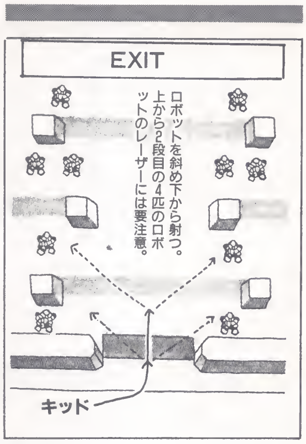

ロボットの集団攻撃。

ラウンド4 ステージ7（使用キャラ＝キッド）

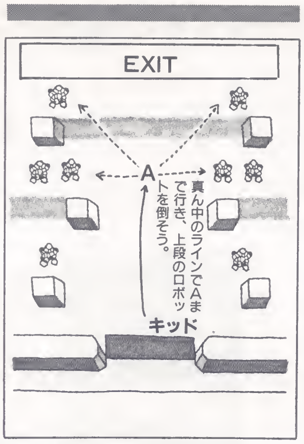
まず一番下の段で、左右に動いているロボットを斜め下から、それぞれ撃って倒します。

その後、左下の支柱を撃って、電磁バリアをいったん消して中央に戻り、下から2段目のロボットを同じ様に下から撃ちます。（㉑）そうしたら、又柱を撃ってバリアを消し直して、真ん中のラインで上から2弾目のロボット4体の所まで行って、真横から弾を当てて倒します。（㉒）

一番上の段のロボットも、バリアを1回消して、真ん中



図－㉑



図－㉒

に行ってロボットを出して、下から撃ち殺してしまいましょう。

ちなみに、ジェネラル、ベティ、ハニーなどのキャラだと、バリア越しにロボットが撃てるという事も覚えておいてソンはないでしょう。

ラウンド4

この面は特殊で、敵を全滅してクリアする事が出来ません。

というのも、上に行くと出現する8つのレーザー砲台を全て破壊しても残りの敵数がカウントされない為に、いくらやっても永久に全滅した事にならないのです。(これについて、セガの開発の方に聞いた所、完全な「バグ」だと言っておられました)

だから、この面は時間のある限り、手持ちのキャラがいくら20人以上いようが、このバグのおかげで次の面には7〜8人しか連れていけません。(当然全滅ボーナスも入らない。)

話を戻しますが、まず始め

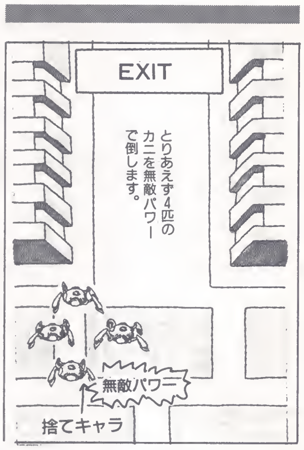
ステージ8
(使用キャラ=捨てキャラ、サイバー、脱出キャラ多数)

にカニを4匹倒さなくてはいけないので、捨てキャラを次々と出し、その出現直後1〜2秒の無敵状態を利用して、カニに体当たりをして倒して下さい。ここでいう捨てキャラとは、ここまで連れて来たキャラのうちヤリ、弓、ブーメラン、爆弾、ジェネラル、ファイヤーナイト、などのキャラです。

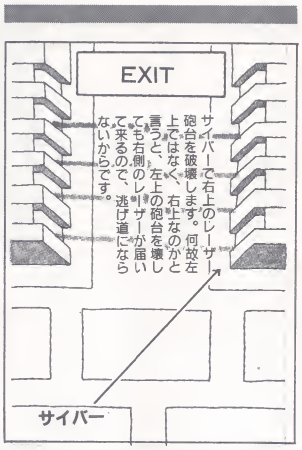
カニを全て倒したら、サイバーで右上の4つのレーザー砲台を全て破壊して、持ちキャラの逃げ道を作ります。

もし、ここまで来てサイバーを持っていなかった場合は、ロビーかハニーでレーザー砲台を壊して下さい。(図㉓㉔)

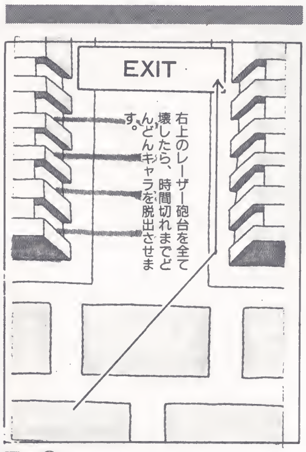
さて、どのキャラを逃がすかですが、後の4−9、4−10面の事を考えて、ザエモン、ウォーターナイト、キッド、コウ、教授、ジョニー、ファイヤーナイト、グロウナイト等逃がせるだけ逃がして下さい(図㉕)



図－㉓



図－㉔



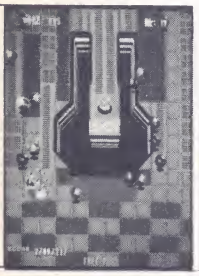
図－㉕

ラウンド4

光球がやたらと多く、4−3面と違って何もダメージを与えていないのに、次々と体当たり攻撃して来ます。実際ノーミスでやるのは非常に難しい面です。

まず捨てキャラを2〜3人使って、光球の数をできるだ

ステージ9
(使用キャラ=捨てキャラ、ウォーターナイト)



超光球面。捨てキャラをうまく使って…。

け減らして下さい。1つの捨てキャラで光球を3〜4コ破壊できればOK。

光球の数が半分以下に減ったら、ウォーターナイトを出し水柱をうまく立てて1つずつ壊していって下さい。

出口付近の赤い弾は弾を当てると、高速弾を6方向に撃って来ます。1回その弾筋が分かれば、それ程怖くないでしょう。ちなみに、耐久力は20発で、水柱で眠らせる事も出来ます。

ラウンド4

いよいよ最終面。敵は大型のロボット1台だけ。

ロボットは白い弾をたくさん出すのと誘導ミサイルを2発撃ち出すのを繰り返し、自分の出したキャラや、その時の状況に応じて、落ちると広範囲に誘爆する炸裂弾を飛ばして来ます。

さて、倒し方ですが、実は

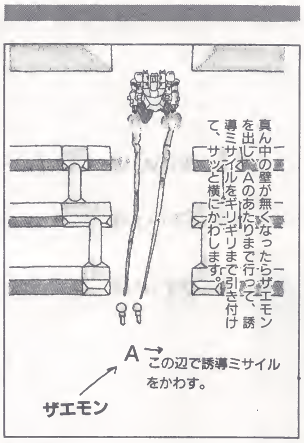
ステージ10
(使用キャラ=ザエモン)

ザエモン1人だけでクリアできます。やり方はまずロボットが中央の壁を全て破壊するまでキャラを出さずに待ち(うかつに出すと炸裂弾を撃たれるのが怖いので)、壁が無くなり、ロボットが白い弾を吐いた時にザエモンを出します。(図㉖)

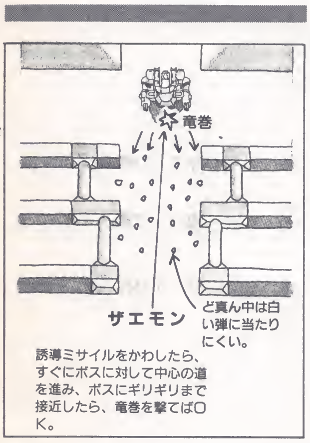
そして、2発の誘導ミサイルを画面の下でよけて、そのまま真ん中のラインを一番上まで行き、ロボットにギリギリまで接近したら竜巻を撃ちます。(図㉗)

すると竜巻がロボットの足と足の間にはさまって、連続的にダメージを与えてくれて、あっという間に倒してくれます。

これで、めでたく全40面クリアです。感動のエンディングをじっくりと味わってください。



図－㉖



図－㉗

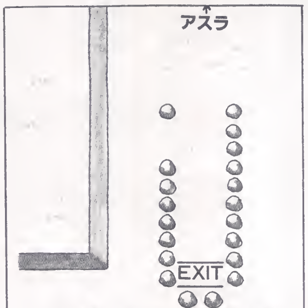
約束通り教えよう 知ってる限りの点稼ぎ

先月号でも約束した通り、このゲームにおける点稼ぎの方法を紹介します。

大きく分けると、砂虫で稼ぐ方法と、画面外の敵に弾を当てて稼ぐ、2通りの方法があります。

1-3

まずバーバルで、囲いの中に入ると出てくる赤い敵を1匹だけ残して、周りの敵を全て全滅させて、1回出口に入ります。そして、アスラで残った赤い敵が画面外に居る所にヤリを投げると、何故か点数だけ入ります。(図㉘)



上の赤い敵を1回出して、もう1回画面外に引っ込んだ所にヤリを当てる。ちなみにボタンはひたすら連打するよりも、一定のタイミングで連打した方が、ほんの少し点が高くなります。

図ー㉘

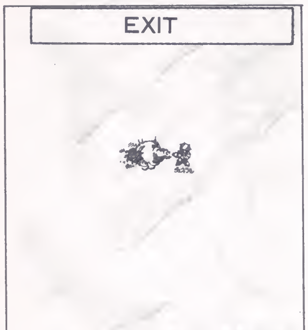
ちなみに、この面ではアスラでしか稼ぐ事は出来ません。ジョニーやベティで撃っても点数は入りません。

約12万点ぐらい稼げます。

3-1

砂虫が地上に出現して、又地中に消えていくまでの間に弾を当てると点が入るのを利用して稼ぎます。

一応ジェネラルを使ってやるのが一番点効率が良く、1回で1万4千~2万点入ります。砂虫が完全に出現しきった瞬間に、ジェネラルの火炎を目一杯当てて下さい。(図㉙)



ジェネラルでバリバリ稼げ！ 間違えて砂虫を殺してしまわない様に。

図ー㉙

パターンとしては、始めにマースを出して一番上の敵兵5を弓で倒し、捕虜（パーバル）を救って出口に入ってからジェネラルを出して、残った砂虫で稼ぎます。

砂虫は、茶色と青を1匹ずつ殺しておいて、残った茶色と青の砂虫1匹ずつが常に画面中に出現する様にしておけばOK。同じ色の砂虫を2匹だけ残してしまうと、画面中に1匹ずつしか出現して来ないので非常に効率が悪くなってしまいます。

うまくやれば、この面だけで30~40万点ぐらい入ります。

又、2Pの時はジェネラル+キッドで稼いで下さい。

3-2

稼ぎ方は3-1と全く同じ。まず教授を出して、本文中のパターンで火の玉を吐く砂虫を全滅させたら、そのまま上に行って一番上の敵兵×6を倒しつつ捕虜（マース）を助けて出口に入り、ジェネラルを出して下さい。

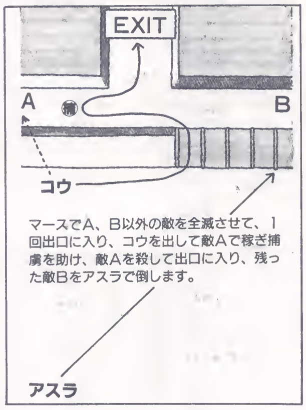
3-1面にも言える事ですが、砂虫をたくさん残したまま稼ぐと、何故か1回の点効率が低くなるので、青砂虫×1、茶砂虫×1の状態にまずしてから稼ぎ始める様にして下さい。（特に、砂虫を殺す時、その色に注意しておく事。）

この面は、はじめの銀砂虫×3をどれだけ早く倒せるかで、だいぶ点数が変わってきます。だいたい20~30万点ぐらいは稼げるでしょう。

3-6

マースで、パターン通りに溝の中の敵と壁の上の敵を全滅させて、中央を左右に突進して来る敵×2だけを残して、1回出口に入ります。

そうしたら、コウを出して左上まで行って、出現口に弾を当てると点が入ります。この時、右側の敵で同じ様に稼ごうとしてもダメ。何故か倒してしまいます。(図㉚)



マースでA、B以外の敵を全滅させて、1回出口に入り、コウを出して敵Aで稼ぎ捕虜を助け、敵Aを殺して出口に入り、残った敵Bをアスラで倒します。

図ー㉚

この面は、時間もあまり無いので、それ程稼げませんが、それでも4~5万点は入るでしょう。捕虜（キッド）を助けるのを忘れずに。

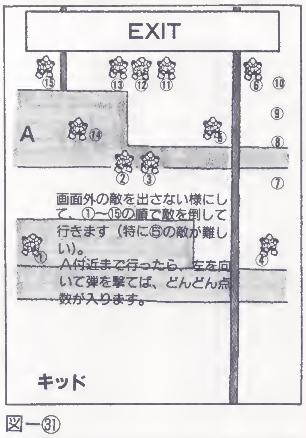
4-1

左上の画面外に居るロボット×4に弾を当てて稼ぎます。

まずキッドで、図のルートで敵を倒しつつ左上まで行って、画面外に向かって弾を撃ち続けます。

ただし、いきなりキッドで行くのは途中敵を倒すのがかなり難しい（完全にパターン化していないとやられる）。手堅く、まずロビーで左の画面外のロボット×4以外の敵を全滅させておいて、キッドを出して行くのも良いかも知れません（点は低くなるが）。

時間ギリギリまで稼げば約50万点稼げます。(㉛)

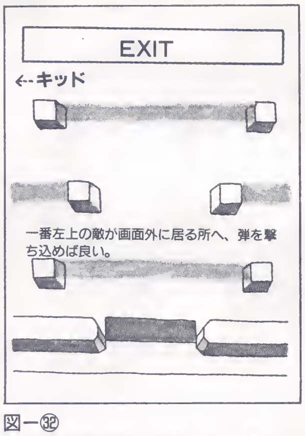


画面外の敵を出さない様にして、①~⑮の順で敵を倒して行きます（特に⑤の敵が難しい）。A付近まで行ったら、左を向いて弾を撃てば、どんどん点数が入ります。

図ー㉛

4-7

まずキッドで、一番上で左右に動いているロボット×2以外の敵を全滅させて、左上の口ボットが画面外に消えたら、真横から弾を撃ち込むとバリバリ点数が入ります。（図㉜）



一番左上の敵が画面外に居る所へ、弾を撃ち込めば良い。

図ー㉜

この面でも約50万点ぐらい稼げるでしょう。

あと細かい点としては、まず各面を出来るだけ速くクリアする事。このゲームはタイムボーナスはそれ程高くありませんが、それでも1面で200点低いと全面で8千点も損する計算になってしまいます。

2-6の壊せる壁の稼ぎは大抵の人は知っていると思いますが、意外に知られていないのが4-8面等でカニを無敵状態で体当たりで倒すと点数が100点（1HIT分）しか入らない事。体当たりをせずに、弾を当てて倒した方が多少点数面で得をします。

以上が私の知っている限りの稼ぎ方ですが、この全てのパターンがバッチリ決まれば1P120秒で3120万点まで出せます。とりあえず全面クリアした人も点数稼ぎに挑戦してみては？

ゲイングランド
開発者インタビュー MAC AUSTIN氏に聞く

インタビュアー
石井ぜんじ
山河悠理
獣神バイオX

ゲーメスト読者の皆様、こんにちは。今回は、あの〝ゲイングランドシステム〟を企画された、MAC AUSTIN氏にインタビューすることに成功しました。ではさっそく、MAC AUSTIN氏に伺ってみましょう。インタビュアーは毎度おなじみの私石井ぜんじと獣神バイオX、山河悠理です。

個性は活かしたい でもまとめることが必要だ それが一番の苦労ですね

ぜんじ…今まではどのようなゲームを作ってこられたわけですか。ゲイングランドは何作めになるでしょうか。

MAC…5作か6作目です。普通のゲームは久しぶりで、それまではスポーツゲームを作っていました。さらにその昔、忍者プリンセスを作っていたことがあります。

山河…なるほど、やっぱりそうですか。忍者プリンセスは前方へ固定して攻撃ができるので、ゲイングランドのジョニーと発想が同じですね。

MAC…忍者プリンセスを作った後、スポーツゲームをずっとやっていたので、その間にアイデアがたまっていったわけです。

ぜんじ…ゲイングランドでは、主にどんな部分を担当されたのですか。

MAC…原案は全部ですね。その他にストーリーや背景も私の案で通しました。こまかい敵の配置などは若いメンバーがやりまして、最終チェックは再び私がしました。始めと終わりを担当したわけです。

ぜんじ…どのようなことで苦労しましたか。

MAC…スタッフそれぞれが考えていることが違うので、それをまとめるのに苦労しました。

敵の配置などは3回ぐらいやり直しています。紙に書いた企画書を40面全部書くのですが、それを全部書き直しています。いろいろ凝って考えるため、ソフトの方に負担がかかっていって、これはできないとなるわけですね。最後に私が直しましたから、計4回変わりました。

捕虜の配置も一番最後まで悩んだ所です。捕虜の配置が変わるとゲーム自体も全然変わってしまいますからね。

バイオ…タイムは120秒でかなり辛いんですが、キャラクターの方は親切な配置をしていますね。重要なキャラクターは2人いるし。

山河…弓矢も2人いるし、初めはジョニーが死んでも教授がいるという感じで。

MAC…捕虜を全部助けるのが難しい面もかなり作ったつもりですよ。2－9なんてそうですよ。ぜひ取ってほしい大切なキャラクターなのですが。

山河…あの面は魔法使いが強敵なんですよね。

MAC…自分の方にも魔法使いがいるので敵にも出した方が良いと思ったのです。そして、2－10で苦しんでもらおうと。あの面は意図的に難しくしたのです。このあたりで終わってもらおうという考えはありました。

ぜんじ…それでも中国面、未来面はきっちり作ってありますが…。

MAC…本当は50面くらい作りたかったぐらいなのです。未来と中国の間に、現代を入れる予定でした。

山河…現代はどんな敵を考えていたのですか。

MAC…戦車とか、現代兵器を出すつもりでした。

バイオ…すると、戦車とかは弓で倒せるんですよね。未来面のロボット等は今でも弓で倒せますけど。

MAC…作ってないからわかりませんが、作ったらそうなっていたでしょうね。

ぜんじ…すると、戦車の中を原始人が走っていくという光景も見られたわけですね。逃げろ～とかいう感じで。

MAC…そうですね。また違った遊び方ができたと思います。

バイオ…そういえば、このゲームは初め3人同時プレイだったと聞きましたが、本当なんですか。

MAC…本当です。アメリカでは3人同時プレイで出ています。3人プレイは捕虜の配置も違いますし、さらに別の戦略が楽しめると思います。

ぜんじ…初めの構想通りに3人同時PLAYや50面のゲームができたら、もっとすごいゲームになっていたかもしれませんね。

キャラクターの魅力 戦略ゲームのおもしろさ この2つに的をしぼって…

ぜんじ…ゲイングランドのゲームシステムのアイデアは、どんな所から生まれたのですか。

MAC…本当は1画面上で、1人が複数のキャラクターを使えば面白いなと思ったのです。ただ、それを業務用のゲームにするには難しいので、どのようにしようかと悩みました。

ぜんじ…それでEXITに出てから、別のキャラクターを出すというアイデアを考えつかれたわけですか。



ここに41円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　)	
希望する賞品の番号	

ここに41円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　)	

●月末シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲームセンター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

キリトリ線

◆GAMEST　6月号プレゼント◆

◆93ページのゲーメスト６月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：あなたのご意見ご自由に!!
又、カセットレーベルにどんなデザインのものをお望みですか。

Ⓖ：アイランド出張所へのお便りを!!

MAC…そうです。

ぜんじ…それぞれのキャラクターについてはどのように作っていかれたわけですか。

MAC…初めは40人いたんです。今は20人ですけれど、それはハードの能力で限界があるので、まとめて少なくしたわけです。

山河…どんなキャラクターから生まれたのですか。

MAC…とにかくいっぺんに思いつくまま書き出しました。

今は弓とか魔法系が多いですが、初めはロボットもかなり多くいました。今ゲームの中に入っているロボットよりさらに足が遅く、そんな奴使えないんじゃないかということでなくなりました。

ぜんじ…時代が古代、ローマ、中国、未来と変わっていくというのはどのような考え方から出てきたのですか。

MAC…ひとつには難易度の関係もありました。時代が進むにつれて複雑になって、難しくなっていくのがわかり易いだろうと。

また、いろいろな武器を出したかったのですよ。弓を使うやつや、マシンガンを使うやつや、ロケットランチャーを撃つやつ…そういうさまざまなやつらが、同時にドーンと出てくるものを作りたかったのです。そして、どんな近代兵器よりも弓が使えるところも作りたかったわけです。

バイオ…キャラクター別に役割分担が決まっていますよね。

MAC…原始人部隊はとにかく足が速くて、捕虜救出に役に立つように考えました。また逆に、ロボット系は足は遅いが攻撃力は強い、というようにしたいと思いました。そして、結果的には原始人の足の速いやつが生き残るだろうと。しかし、プレイヤーの方はうまい人はたくさんのキャラクターを最後まで連れていけるようですね。

4－8はバグで敵であるレーザー砲台が全滅したことにならなかったのですが、それが結果的にちょうど良かったのかもしれません。バグのとれたバージョンも作るには作ったのですが。

バイオ…全滅できないので、逃がした捕虜を何にするか考えなくてはいけませんからね。マッドパピーなんかはまっさきにさようならですよ。

MAC…中には使えないキャラクターがいてもいいと思って作りました。ある特定の面だけ使えて他は全然ダメみたいなやつですね。

バイオ…一番使えないキャラクターって何ですか。

MAC…やっぱりジェネラルですかね。

山河…でもハイスコアプレイヤーにとっては、実に使えるキャラクターになってしまったわけですが。

MAC…それは予想外でした。まあ、ジェネラルは鉄火器類では一番威力が強いですから稼ぎに使えるわけですね。

バイオ　でも射程が短いので、撃つ前にやられてしまうのですけど。予想外と言えば、一番最後のボスにザエモンで風を使うとカンタンにクリアできますね。あれは意識していたのですか。

MAC…いいえ、これも考えてませんでした。こんなやつが最後まで生き残って行くとは考えてなかったのです。いろんなやつがいますけど。

ぜんじ…やはりゲイングランドの魅力はさまざまなキャラクターの個性を生かして戦略的にゲームを進めていく所ですね。

MAC…そうです。ただ、キャラクターが小さく、全体に地味な感じがするので、もっと派手にしろといわれたりもしました。

ぜんじ…しかし、キャラクターは小さくても、決して手を抜いているわけではなくて、実にこまやかに動いているでしょう。

MAC…そこは凝り性のスタッフが多いですから。どこまでもこだわってやってやろうということで、苦労も多かったですが、そこを評価してもらったのは嬉しいことです。

ぜんじ…ただ派手なだけが良いわけではなく、ゲームの内容にしろ、キャラクターのデザイン、動きにしろ、こだわって作るのが良いものを生み出すのだと思います。それによって各キャラクターの個性、ゲームの個性が生きてくるのだと思います。

MAC…私自身が直接ゲームで最後にてがけるのはこのゲームで最後になるかもしれません。その分、若手の人たちにどんどん面白そうなゲームを作らせますので、これからもよろしく。



●MAC AUSTIN ♂
出身地：不明。A型。32歳。原案及び最終コーディネイト。プロレスを除くスポーツゲーム全てに関与（ウォーボールって知ってる?）競馬が趣味。そのうち大儲けしてセガをのっとりたい。特技は遅刻せずに会社に来ること（開発員では特技なのだ）。



●BEE3 ♂
出身地：三重県。B型。26歳。ザコ敵全部（4－8バグ含む）担当。これまではヘビーウェイトチャンプ、ワールドビンゴにかかわる。趣味は人間観察（アラさがしとも言う）。ザコ敵は故障した時計仕掛のイメージで作った。だから彼らは時に異常な行動を平気で起こす。



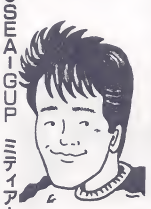
●KURI-BHO II ♂
出身地：遙かカナダ。A型。年齢忘却。ソフト担当で、実際の仕事はデザイナーの御用聞き、ゲームチェック、テーブルうち。趣味は人マネ、他人をからかう（つまりヘソ曲がり）。



●EIRO ♂
出身地：鹿児島。A型。34歳。担当はイラスト。これまでの制作にかかわったゲームはハングオン、スペースハリアー、ダンプ松本、ダンクショット、スーパーリーグ、パッシングショット。趣味は音楽鑑賞、スキー。



●YANG WATT ミティアム
出身地：国立第2病院。O型。企画担当。これまではダンクショット、スーパーリーグ、ワールドダービーのソフトチームの1員として参加。趣味は漫画、ゲーム全般、むだづかい。比較的とっつきにくい（?）ゲイングランドを支持して下さった皆さんありがとう。



●SEA-GUP ミティアム
出身地：アマゾン。血液型Bプラス。10026歳。担当はENEMY+BOSS、メインコンピューター、エンディングのPICTURE、構成。これまでの制作にかかわったゲームはカルテット、エンデューロレーサー、アウトラン、ギャラクシーホース、ホットロッド。特技は耳を動かすこと。



●MINA&MANA ♂
出身地：大阪。AB型。32歳。ソフト全般を担当。ヘビーウェイトチャンプなど手がけてきました。得意技は麻雀。2児の父（別に得意技とは関係ない）。次のゲーム（すごいゲームとだけ言っときます）もよろしく。



●MAX NELSON ♀
出身地：兵庫県。O型。25歳。背景、アスキー、エンディングの一部担当。オパオパ、スーパーハングオン、ホットロッドの制作にかかわる。趣味は編み物。製作中はこの先どーなることかとクラ～くなったこともあったけど、出来上がってケロッ。



●DOLPHIN ♂
出身地：京都。O型。25歳。ラウンド1、3とエンディングのBGMを担当。この作品がボクの事実上のデビュー作。ということで、いま川崎でゲイングランドをすると、間もなく、あなたの後ろで私がニコニコ見ています。では、よろしくー!



●KAO ♂
出身地：スプロール。血液型B型+。99歳。担当はタイトル画面、全プレイヤーのメイクアップ等。これまでの製作にかかわったゲームはヘビーウェイトチャンプ、ソニックブーム、ホットロッド。趣味はサイバーオートバイの操縦。読者に一言「創造は生命」（燃えてます）。



●Q-CHAN ♂
出身地：和歌山。O型。23歳。ラウンド2、4のBGM、各種効果音等を担当。これまではギャラクシーフォース、スーパーハングオン、SDI、ソニックブームなどの製作にかかわってきた。趣味はとにかくねること。特徴としては突然「ドゥー!」「キュー!」などと叫ぶことがあること。

ターボアウトラン

全コーナー紹介

情報量が勝負だ!!

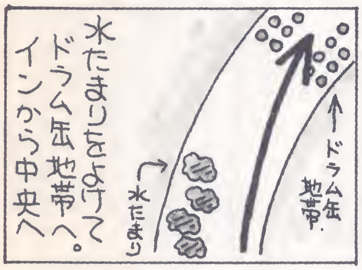
©セガ

石井ぜんじ

ターボアウトランは、今までのドライブゲームになかった長さを持ったゲームです。そこで、クリアするまでには非常に多くのコーナーを覚えなければなりません。
　コースを覚えるには、必然的に多額の費用を必要とします。そこで、この攻略法は、そんなプレイヤーを少しでも救うためにと思って書いたものです。ほとんどのコーナーについて触れていますので、好きな所を読んで攻略の助けにして下さい。
　この攻略法は初心者のクリアのために書いたのでギアを使ったテクニックには一切触れていません。オートマチックで走ることを前提にしています。
　また、私自身それほど究極の走りをすることはできないので、完走した人は物足りないでしょう。それはまた今後、機会があったら攻略法が出るかもしれませんので、その時はよろしく。今回はオートマチックで、あくまでも完走していない人のための攻略法です。
　初心者は、オートマでハイグリップタイヤをまず買い、次にスペシャルターボ、ハイパワーエンジンの順で買って行くのが無難でしょう。
　さあ、さっそく始めましょう。

STAGE 1 NEW YORK

まずはスタートの時にターボを使って下さい。以後の面もスタートする時はターボを使うのが有効です。
　比較的直線のコースなので、ガンガンとばしましょう。車にぶつかってタイムロスすることが多いので、しっかりよけること。特にトラックには要注意。
　途中で水が道路の左側にたまっているので、ここには入らないこと。スピードが落ちてタイムロスになります。ここは道のまん中を走った方が良いでしょう。
　最後は左→右→左とゆるいカーブが続きます。最後の左カーブは少しきつめです。道のまん中からインよりに走らないといけません。ただし、インに寄り過ぎるとイン側の路側のビルに接触し、アウト側にはじかれクラッシュしてしまうので要注意。カーブがきついのでクラッシュするのではなく、内側にぶつかっているのです。
　タイムは30～31秒で走りたい所です。パトカーに追いつかれるようでは遅過ぎます。





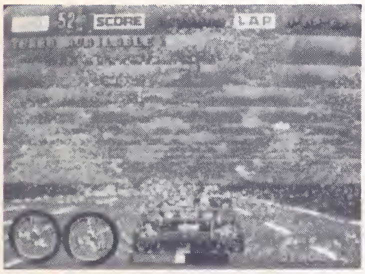
左カーブが多少きつい。



水の中に入るとタイムロスだ。

STAGE 2 WASHINGTON.D.C.

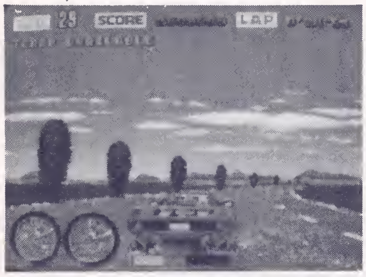
ステージ2に入るといきなり雨が降ってきます。ここではターボを使うべきでしょう。普通に走ると200キロ台にスピードが落ちてしまいます。
　また、このあたりではパトカーとの戦いが大変です。サイレンが鳴りはじめたらターボをかけて逃げること。
　このステージのコースはゆるいS字を繰り返しています。コーナーはきつくないので、道路のまん中を走っていれば初心者でもコースアウトせずにすむでしょう。
　コースの中盤には悪路が待っています。障害物や砂がたまっていてスピードが落ちるので、ここもターボを使うのが理想です。パトカーがほとんどの場合追いついてくるので振り切って下さい。
　悪路が終わると右にかなりきついカーブがあります。ここは必ず右よりに寄っておいて全速で曲がること。ブレーキをかけなくても曲がれます。



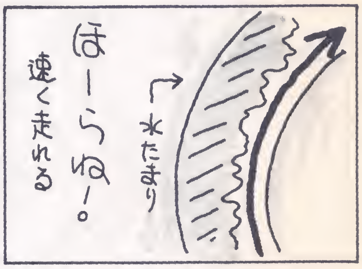
雨が降ってくるとスピードが落ちる。

これで5,000円は得する（消費税込み）

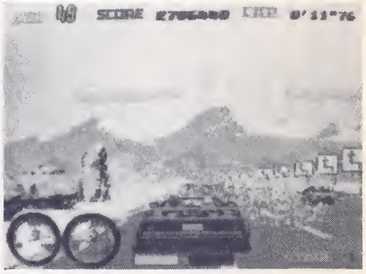
アウトには水がたまっていますが、強引に抜け出して下さい。インには水がたまっていないので、インをこすってスピードを落とすと水に入らないで走ることも可能です。ここでターボをかけられればかけた方が良い。
　ここはタイムの差が出やすい所です。30秒で走れれば良いのですが……。


水の中に入るとタイヤのグリップ力も落ちる。

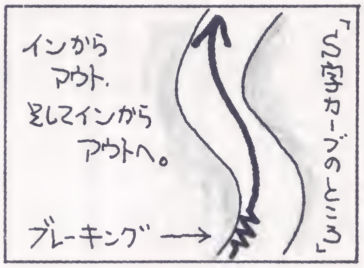
STAGE 3 PITTSBURGH



初心者のカベです。コースをしっかり覚えて下さい。まず左→右とごくゆるいカーブがあります。ここは全速でとばして下さい。
　その後、S字があります。左→右と非常に急な切り返しなので、初心者は必ずコケるでしょう。場所をしっかり覚えるように。S字の表示が出ています。
　ここは、道路の一番左を走っていて、ブレーキをふんで左に思いきりハンドルをきって下さい。アウトにふくらんだら、すぐにハンドルを今度は逆に右へ切る。すぐにですよ。あまりに右へ切るのが速すぎると内側のカンバンにぶつかりアウトにこけることもありますが……。
　S字の後は雪のトンネルがあり、出ると左へカーブがあります。ここも全速で曲がれないのでインをついてブレーキを踏むこと。


S字は初めの難所だ。

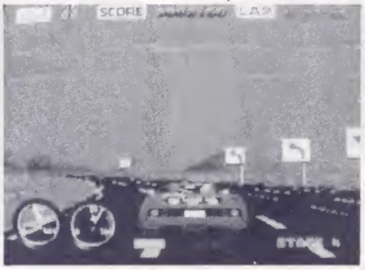

S字の後は左カーブがきつい。

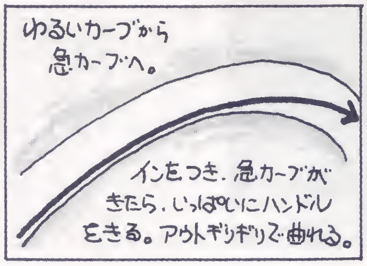


次の左カーブは全速で曲がれます。しかし、さらに次の左カーブは曲がれません。ここもインをついてブレーキを踏むこと。
　最後の岩のトンネルは左に曲がっているので、全速で走りつつ左にハンドルを切っていること。まっすぐに走ろうとするとコケます。
　気がついたと思いますが、S字以外はこのコースでは左カーブしかありません。常に道路の左側を走るように。
　タイムは、32秒くらいで走れるようにしましょう。雪道のコースアウトはかなりのタイムロスですよ。

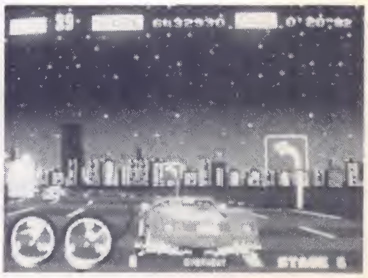
STAGE 4 INDIANAPOLIS

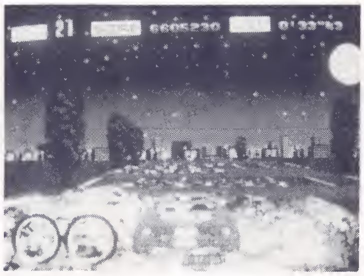
このステージできついのは初めの左カーブです。このカーブは2段になっていて、2回めの標識が見えたら非常にきついカーブがあります。ひたすらインをついて、ずっとブレーキを踏みましょう。できるだけ速くスピードを落とした方がアウトに流されるより結果的に速くなります。
　そして、カーブが終わるころにターボで脱出して下さい。ここでターボを使うと実に有効です。
　その後、右に曲がっていますが、これはゆるいカーブなので大丈夫。次の左カーブの方がきついので、右カーブの時にアウトに流されて道の左端に進み、インいっぱいから左にハンドルを切ること。ここは左ぎりぎりにいれば全速で曲がれます。全速で曲がるとタイムが縮まりますよ。
　さらに次に右にカーブが2回あります。このカーブも全速で曲がれますが、かなりインをつかなければいけません。ここも2回めがきついので、2回めの右カーブへの標識が出たらすぐ右へハンドルをいっぱいに切って下さい。
　最後は左カーブですが、これも少しきついのでインをつくか、ほんの少しブレーキを踏んで下さい。最後のカーブで白いポルシェに抜かれないように。
　タイムは30秒を切れるように努力して下さい。


後半の左カーブは全速で曲がれる。



STAGE 5 CHICAGO


左カーブはブレーキングが必要。


オイルが燃え上がってかっこいい。

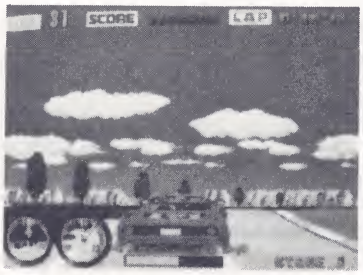


この面は、右に1回カーブがあり、次に左にきついカーブがあります。
　初めの右カーブはハイグリップタイヤを持っていればギリギリ全速で曲がれます。そ

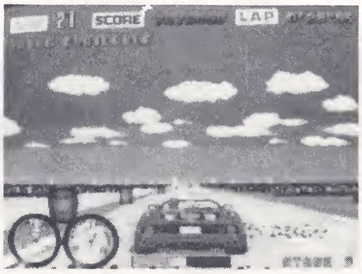
の時は右のインをとって走ることが必要です。
　次の左カーブは、地面が起伏していて曲がる所が見えません。そこで、完全に地形を覚えてタイミングでハンドルを切って下さい。テールが流されてからブレーキングしたのでは遅過ぎます。もしブレーキングが遅れたら、めいっぱいブレーキを長めにかけて下さい。アウトに流れ出してしまうと相当落とさないと、すぐクラッシュしてしまいますよ。
　最後の左カーブはこれもかなりきついですが、今度は曲がっているのが見えます。インをついてブレーキングして下さい。カーブは2段になっているので気を抜かないように。
　このカーブで曲がり終える頃に、左側にオイルがたまっています。ここはアウト（右側）のオイルのない所を走って下さい。カーブを曲がり切った所をターボで加速して立ち上がります。オイルの中をターボをかけて走るとオイルが燃えてかっこいいのですが少しタイムロスです。
　この面は、タイムは33秒くらいでは走れるようにして下さい。

STAGE 6 ST.LOUIS

　ここはプレイヤーを困らせるように作られたようなヤマ場です。
　まず、中央に分離帯があります。接触しない方が速いのですが、パトカーが来た時はないものと思ってパトカーをかわすのに専念して下さい。道を大きく使いましょう。
　コースは左→右→左→右と曲がっています。分離帯のあるうちの左→右カーブはたいしたことはないのですが、そこを抜けた後の左→右カーブがきつい。ここは初心者はかなりスピードを落とした方が良いでしょう。
　特に、最後の右カーブは外側にオイルがたまっていて、アウトにふくらむとクラッシュまちがいない。どんなにスピードを落としてもイン（右側）を取って下さい。そのためには、その前の左カーブでアウトにふくらんでいることも必要です。
　オイルをさけてインを取ったら、ターボで立ち上がります。この後は左カーブが続いていますが、ここも左側を走って下さい。右に行くと悪路に入ってしまってタイムロスになります。車をさけてアウトに入ってしまうことが多いので、トラック以外はぶち当たってもインを取るべし。
　タイム以前にクラッシュしないことが必要です。うまく走れば30秒くらいで走れます。



オイルのたまっているアウトに流されるな。



右側が悪路になっている。



STAGE 7 MEMPHIS

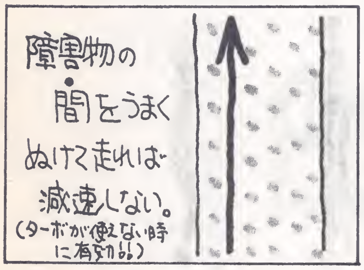
　初めは右カーブから入り、右→左の切り返しがえんえんと続きます。このステージはノーブレーキングで走れるように腕をみがきましょう。
　初めの右カーブがかなりきついので、このステージに入ったらすぐに右に寄っていることが必要です。ブレーキは必要ありませんが、すぐハンドルを逆に切らないといけません。ひたすらハンドルを左右に切ろう！
　後年は、茂みの中に入っていきますが、この場所ではターボを使った方が良いでしょう。
　タイムは30秒を切って走れるようにがんばろう。



ひたすらS字が続く。



茂みがスピードを殺してしまう。

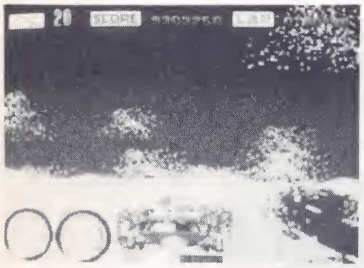


STAGE 8 ATLANTA

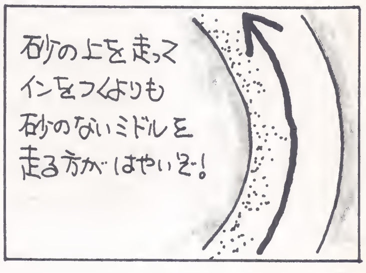
　砂漠の面で、ターボを使うのが非常に危険な面。ターボは使わずに走るのが安全でしょう。このコースはアウトしてしまうと砂地でクラッシュしません。しかし、それ以上にスピンしたりしてタイムをものすごくロスしてしまいます。きっちり走らないといけません。
　コースは、まず右に2回、全速で走れるカーブがあります。次に左に3回カーブがあります。このうち、初めの2回はブレーキングして下さい。さらに、右→左→右→左と交互にカーブがきて終わりです。このうち、初めの右カーブがかなり長くてきついのでブレーキを長めに踏んで下さい。他のカーブもブレーキを少し踏んだ方が良いでしょう。
　このコースはすべてのカーブにインをついて回る必要があります。とにかくコースを覚えて下さい。
　タイムは33秒を目標にして下さい。ターボなしでも31秒台で走れるステージなのですが……。



初めの右のカーブは全速で曲がれる。



コースアウトするとものすごいタイムロス。



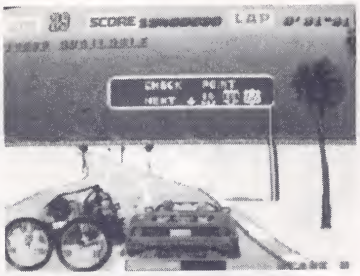
STAGE 9 MIAMI

　スペシャルターボを選んだものとして説明していきます。
　スタートはターボを使って発進して下さい。すると、すぐ左にきついカーブがあります。とばし過ぎるとすぐコー

ターボアウトラン



ラストはちょっと左に曲がっている。



スタート直後にきつい左カーブがある。



スアウトしてしまうので、標識が出たらブレーキを必ず踏んで下さい。そしてカーブの立ち上がりに再びターボを使います。

その後、右に長いカーブがあります。全速で曲がれるのでインに寄りながらとばしましょう。

比較的まっすぐな道が続いた後、左カーブがあります。このカーブは、2度めの標識が出た後に左にきつく曲がっているのが見えるので、標識でなく道を見てブレーキングして下さい。2度めの標識を見てすぐハンドルを切ったのでは早過ぎます。

このあたりでパトカーが来ますが、左カーブをうまく走れれば追いつかれないと思います。

最後は、ほんの少し右に切り返しがあるので右に寄り過ぎないように気をつけて下さい。ターボを使うならここを抜けてからです。早めにターボを使いすぎると、ここでコケる可能性が高い。

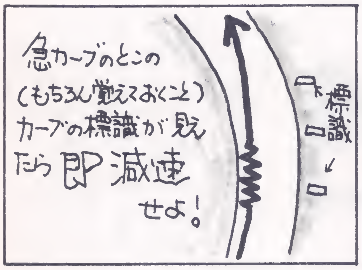
道が狭いので車にぶつかり易いのですが、32秒くらいで走りたいものです。

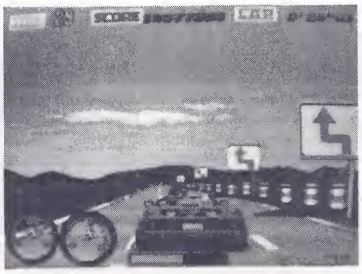
STAGE 10 NEW ORLEANS

理論的にはノーブレーキングで走れます。前半のカーブはインをついてさえいればブレーキはいらないのです。

左→右→左→右→左→右とカーブが続いていますが、右カーブの後にすぐ左カーブがあるので注意して下さい。右カーブを曲がる時、アウトにふくらんで左カーブのインをとりましょう。

後半は切り通しの道に入っていきます。ここは道が狭いうえに、コースアウトするとすぐクラッシュしてしまうの





S字では少しアクセルを戻すのが安心。

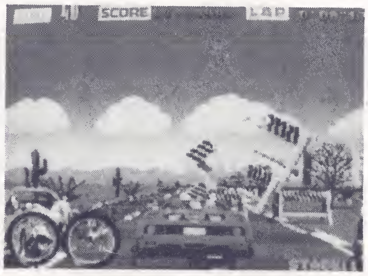


右カーブの方がきつい。

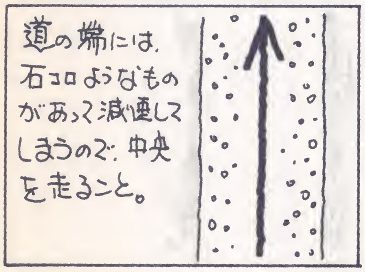
で難しい所です。
　その中でも、切り通しの後の方はくにゃくにゃと曲がっています。ここはとてもハンドル操作が難しいので、何回もやって慣れて下さい。右側のカベにぶつかる方が多いので、左よりに走るように心がけるように。慎重にいきすぎてブレーキを踏むようでは、他の車に追いつかれてしまいます。アクセルを少し戻してスピードを微妙に調節すると安全ですよ。
　切り通しを抜けた瞬間も、道が最後のくねりがあるので、ここまできてコケないように。ここを抜けたらターボが使えます。
　タイムは30秒を切るくらいで走れれば合格です。

STAGE 11 SAN ANTONIO

前半は中央分離帯があり、後半は左→右→左→右とカーブが交互にあります。
　中央分離帯は、左が悪路で右がアウトになってしまうもの路面の状態は良くなっています。右に入るのが無難です。道の右側を意識して走って右側に入って下さい。
　分離帯の中はきついカーブはないので全速でとばして下さい。また、左側に入ってもインにいるわけですから、思ったほどタイムロスにはなりません。無理に右に入ろうとせず、そのまま走るのが無難です。
　分離帯を抜けるとすぐ左→右→左→右とカーブが交互にありますが、初めの1つのカーブは思いっ切りとばせます。後半の左カーブは少しブレーキを踏んで下さい。そして、最後の右カーブは短いですがとてもきついので、ちゃんと左側のインから入ること。インには砂がたまっていてスピードが落ちますが、曲がれなくてはしかたありません。
　最後はスピードが落ちた所をターボで立ち上がります。道はゆるく右に曲がっているので、ハンドルはしっかり右に切らないといけません。
　タイムは32秒くらいで走って下さい。

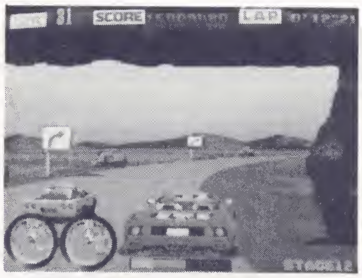

左側は悪路だ。

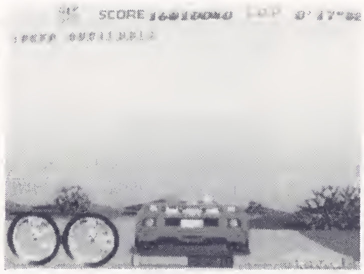

最後の左カーブがかなりきつい。

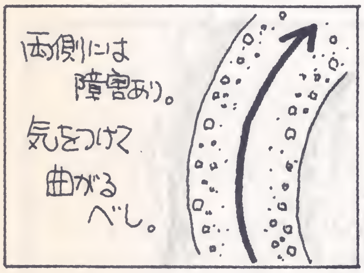


STAGE 12 DALLAS

ほとんど右にしか曲がっていません。右に短くてきついカーブが多いので、常に道の右側を走るようにしましょう。
　右カーブ①、②、③は全速で曲がれます。しかし、必ずインから入って下さい。初めは道路の左右に砂がたまっているので、直線の所は道のまん中を走らなければなりません。
　岩のトンネルを抜けた直後の右カーブは一番きついですから、必ず少し長めにブレーキングして下さい。ここでクラッシュしやすいです。
　次の右カーブ⑤はゆるい何でもないカーブですが、その後の右カーブ⑥が少しきつい。しかも、この右カーブ⑥は地面がもり上がって前が見えない、いわゆる"見えないカーブ"です。初めて来た人は必ずコケるでしょう。タイミングをはかってハンドルを切るしかありません。ブレーキも必要です。トンネルを出てから3つめなので絶対覚えておくように。
　その後は3つめの右カーブがありだんだんきつくなります。しかし、インいっぱいから入ればノーブレーキングで曲がれますよ。
　左に湖が見えたら後はほぼ直線です。温存しておいたターボを使って走り抜けましょう。
　タイムは30秒を切れるように練習しましょう。

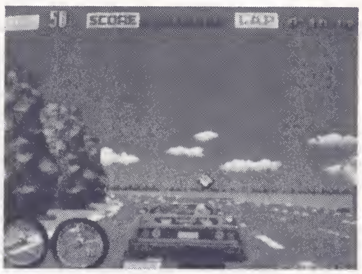

岩のトンネルを抜けた後がきついカーブだ。


"見えないカーブ"に注意。

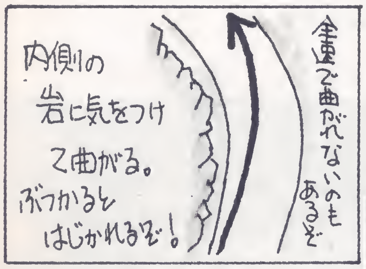


STAGE 13 OKLAHOMA CITY

ここからのコースの難しさは過激なほどです。コースを完全に覚え、ひたすらインをついて下さい。
　スタート直後、右に2回曲がっています。これはインをつけばブレーキングはいりません。
　次は、左に4回曲がっています。このうち、標識の出ている2度めと3度めのカーブはブレーキを長めに踏んで下さい。3番めの左カーブはかなりきついですよ。
　きついカーブを曲がったら、浅く左に曲がって右カーブがあります。ここは交通事故多発地域。必ず右に寄ってインから入って下さい。短く鋭いカーブだけに、アウトから入ってブレーキングしても全然間に合いません。インからならノーブレーキングで曲がれます。
　その後は全て左カーブです。このうち、標識のないカーブはブレーキの必要はありません。標識のあるカーブは2つありますが、1つめはブレーキを少し踏んで下さい。2つめはきついカーブが標識より少し遅れてくるので、すぐブレーキングしないこと。少し遅らせてブレーキを踏むこと。ただし、カーブは長めに。立ち上がりにターボを使います。
　タイムは31秒前後です。

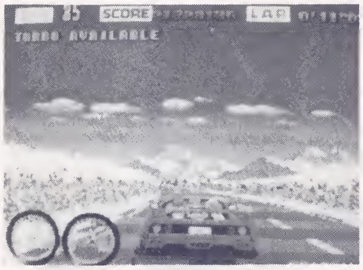

標識のある左カーブはブレーキが必要。

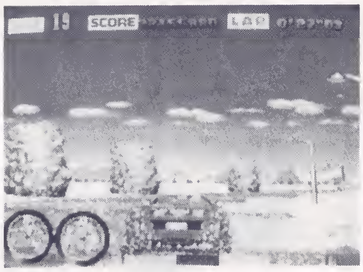

クラッシュしやすい右カーブだ。

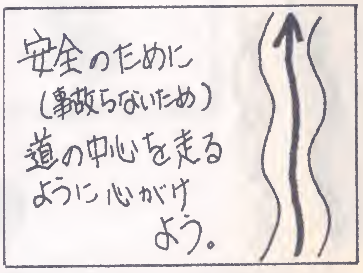


STAGE 14 DENVER

ドライブゲーム史上に残るほどインケンなコースで、ここで終わる人も多いでしょう。


うねうねと曲がる切り通し。


ここはヘアピンの連続だ。



まさに、日光の"イロハ坂"。しかし、わかるとどんどん速くなります。

初めは右カーブから入ります。このカーブはインをついていれば全速で曲がれます。その後、くにゃくにゃした道があり、出口が左に曲がっています。

くねっている所はたいしたことはありません。出口の左カーブにそなえて左側を走っておくこと。そして、タイミングをはかって、テールが流される前にブレーキングしつつハンドルを左に切ります。とにかくインをつくことが大事。このカーブでアウトにふくらんでコケることが多いので、しっかりブレーキングしましょう。

次もくにゃくにゃした道の出口にきついカーブがあります。今度はきついカーブは右に曲がっています。

今度はくねった道の部分がかなり難しい。初めは左に曲がっているので、左にハンドルを思いっきり切っていないと右の壁に激突してしまいます。出口の右カーブは、インをついていればノーブレーキングで充分行けます。タイミングをはかって右側のインにつくこと。

初めのくねった部分は2カ所とも切り通しになっていて難しかったのですが、3カ所めはくねった後、右カーブから左カーブと非常にきついカーブが切り返しになっています。インをつくのはもちろん、ブレーキも非常に長く踏んでコースアウトしてクラッシュしないようにして下さい。とにかくスピードを落とすこと。ここはシケインが連続してあるようなものなのです。

左カーブを抜けたら、ターボを使って加速して下さい。再び道が左右にくねっていますが、もうきついカーブはありません。ただし、ここは下に雪がたまっているのでコースアウトするとスピンしてタイムを大幅にロスしてしまいます。右側にコースアウトしがちなので、道の左寄りに走る感じでいきましょう。

この面は事故を起こさなければ充分立派。クラッシュしなければ31秒台で走ることができるようになりましょう。

STAGE 15 GRAND CANYON

このコースは前半に最もきつい左カーブ、S字と難所が連結しています。

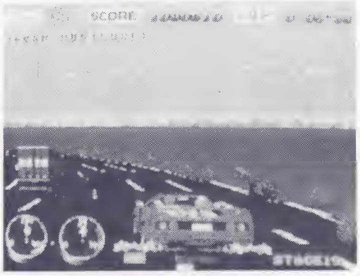
まず、この面に入るといきなり左カーブが始まります。とても長くきついカーブなので最後まで気を抜かないでブレーキを踏んで下さい。1回アウトにコースアウトしてしまうととてもインには戻れません。アウトに流されないように。スピードは落とすだけ落として下さい。

カーブから抜け出したらターボで加速します。その後は少し直線が続きます。

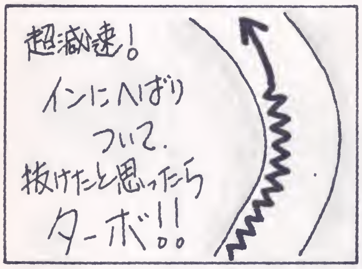
さあ、次はS字です。右→左→右のカーブが連続しているので、タイミングよく右、左、右とハンドルを切って下さい。初めの右カーブではブレーキを少し踏んで下さい。ここはわけがわからずクラッシュする人も多いかと思われますが、実はS字コーナーだったわけです。早め早めにハンドルを先に切っていけばかなり速く抜けられます。

その後はきついカーブはないのですが、ゆるやかに左右に道が曲がっているのでトラックにぶつからないようにして下さい。

タイムは確実に30秒を切れるようにしましょう。


とてもきつい左カーブ。


S字を抜けたら後はきついカーブはない。



STAGE 16 LOS ANGELES

さあ、最終ステージです。1回左にかなりきついカーブがありますが、これさえ抜ければ後は直線です。とばしにとばして下さい。

左カーブは2回標識が出ています。2回目が出てからがきついので、テールが流されるのが止まるまでブレーキを踏み続けて下さい。ここでコケてゴールインできないと悲惨ですよ。

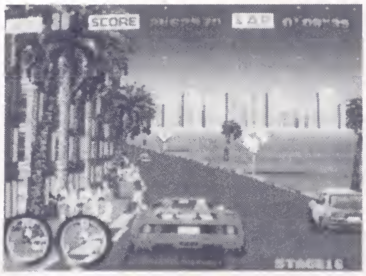
ラストの直線ではオイルがたまっていますが、道の右端ギリギリを走ればオイルにつかまらずにすみます。

ターボは左カーブの立ち上がりに使い、後は使い残さないようにして下さい。

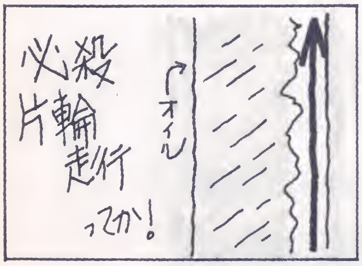
タイムは28秒くらいでは走れるはず。最後の直線が実に長く感じられるでしょう。

いかがでしたか? エンディングは、自分の手で見てください。きっとときめきが違いますよ。他のドライブゲームよりずっと完走するのが辛いゲームですから。ドライブゲームの好きな人なら、必ず完走できます。想像もつかないほどタイムが余っていくことになるでしょう。

では、1人でも多くの完走者がでることを祈ってます。


唯一のきつい左カーブ。


オイルを避けて右端を走ろう。



人気依然ダントツ!!

オールカンストへの道

テトリス

文と図／GOD鈴木

テトリス講座徹底演習。いよいよ絶好調！
究極のテトリスを君も体験してくれ!!

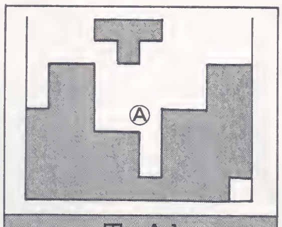
第1章 常識を打ちやぶれ

例によって問題形式で話を進めます。

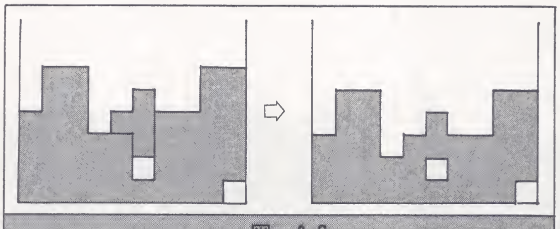
図ーA1の状況で水色ブロックが落ちてきたとします。

さて、どう組みますか？

一番ありがちなパターンは図ーA2の組み方でしょう。



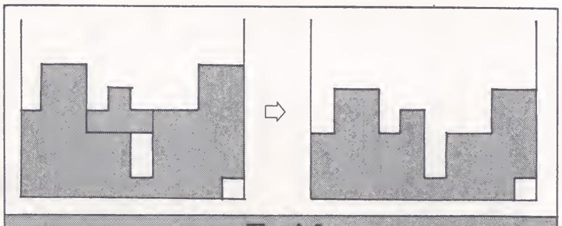
図ーA1



図ーA2

一応ラインは完成します。しかし、空洞ができてしまいます。しかも水色ブロックをこうした使い方をすると、空洞の上に2マス分のふたをしてしまう事になります。余り歓迎すべき事態ではありません。

では、図ーA3の水色ブロックの使い方はどうでしょう。



図ーA3

ラインはもちろん完成するし、空洞もできません。ただし、穴（図ーA1Ⓐ）が1段深くなり、この場合、赤待ちを作ってしまう事になります。

極力赤待ちを嫌う考え方からしたら、図ーA3も必ずしも良いとは思えません。

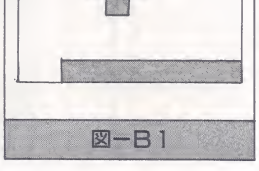
しかし、図ーA1の状況で水色ブロックが落ちてきた場合、ラインを完成させるには以上の2つの方法しかありません。

つまり、どちらが「絶対正しい」とは言い切れないし、どんなに理論を尽くしても仕方がない場合だってある、ということ。

ただし、図ーA1Ⓐの穴が初めから赤待ちの深さであったら、当然図ーA3の方が正しい事になります。又、図ーA3の様な水色の使い方は気付かない人が多いのでよく覚えて下さい。

さて、今度はぐっと単純（？）な問題です。

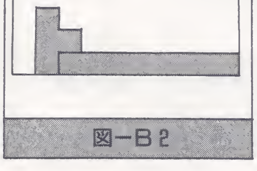
図ーB1の状況で水色ブロックが落ちてきたら、どうしますか？



図ーB1

図ーB2の様な組み方が、かなりありがちです。

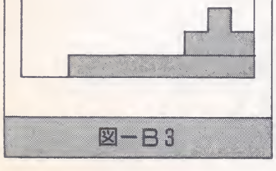
わかります、その気持ち。最下段のライン完成になんとしても近付きたい、という心理がそうさせるのでしょう。



図ーB2

しかし、そうしてしまったら、赤ブロックが落ちてこない限り、最下段のラインを完成させるのは不可能です。

図ーB3を見て下さい。こうすれば、最下段のラインが完成できるブロックは、紫・黄色・オレンジ・青の4種類です。



図ーB3

「待ちの広さ」からいったら、

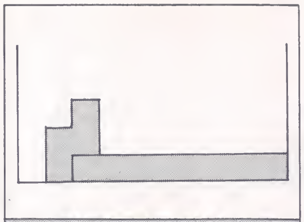
図-B2より図-B3の方が正しいですよね？ まったく単純で当たり前の事ですよね？

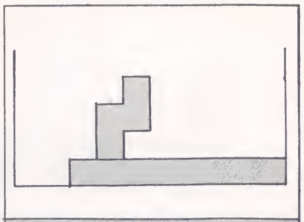
さて、図-B1の状況で緑ブロックが落ちてきたらどうでしょう。

今度は当然図-B4とB5が考えられます。

一見図-B4がまったく正しく、図-B5がバカげた組み方に見えます。

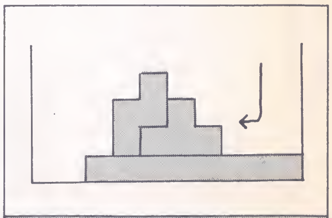
しかし、最下段のラインを完成させるのに必要なブロックは図-B4は青と赤ブロックの2つ。図-B5は当然4つ。待ちは後者の方が広い事になります。


図-B4


図-B5

又、図-B5の様な緑ブロックの置き方を嫌う人が多いのですが（実際基本に反してはいますが）、図-B6の様に横からずらしてブロックを組めば問題はないでしょう？

ちなみに、図-B5の状況で横からずらして組めるブロックは、水色・青・オレンジ・赤です。黄色・紫ブロック（オレンジ）が来たら、左側に組めばラインは完成。緑ブロックは重ねればいい訳で、来て困るブロックはありません。


図-B6

もちろん、図-B5が絶対正しい、図-B4が絶対悪いという訳ではありません。

ただ言いたい事は、一般に図-B5の様な緑ブロックの置き方を嫌う人が多いのですが、長い目で見れば決して悪い使い方ではない、という事を知ってほしいのです。

第2章 まだまだある組み方いろいろ

図-C1の状況で青ブロックが落ちてきた場合、ラインを完成させる為にはどう組みますか？

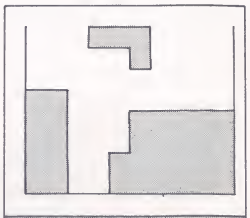

図-C1

図-C2の様に組む人が圧倒的に多く、又それしかラインを完成させる方法がないと思う人が多いと思います。

確かにラインは完成しますが、赤・青待ちが出来てしまいます。又、Ⓐに青ブロックを組むと、今度は赤・オレンジ待ちができてしまいます。

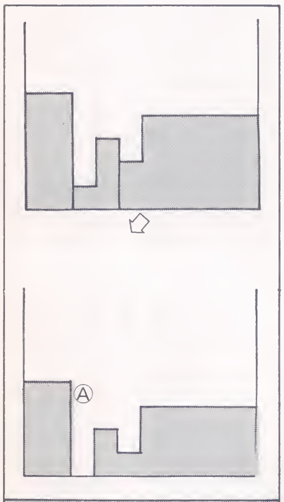
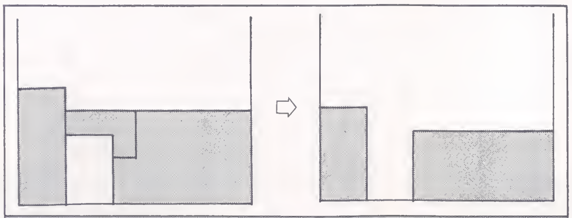
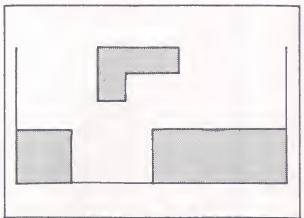


図-C2

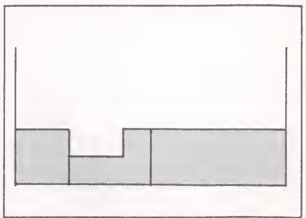

図-C3

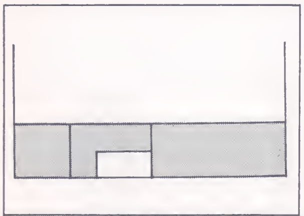
では図-C3の組み方はどうでしょう。これも、実に気付きにくい組み方です。もちろん、ライン完成後のかたちも悪くありません。

図-C2より図-C3の方が理想的でしょ？

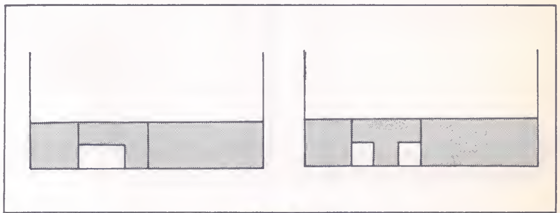

図-C4

では、図-C4を見て下さい。この状況で青ブロックが落ちてきたとします。ラインを完成させる為には図-C5の様に組むのがポピュラーとされています。


図-C5


図-C6

しかし、図-C6の様な組み方だって構わない訳ですよね？ そうなると、図-C7の様な組み方も考えられますよね。


図-C7

「例によって変な組み方ばかり考えるなァ」と苦笑する人も多いと思います。

しかし、図-C3・6・7の組み方には決定的な長所があります。それはブロックを回転させないで済む、という事。落下してくるブロックをそのまま置くだけです。

どんな高次面で、ブロックのスピードが速くても、これならミスする事もないでしょ？

テトリスの腕を決める要素は3つあると思います。

まず第1は、こうした当たり前の組み方をどれだけ気付いているか。

第2は実際のプレイ中、いかに臨機応変に、それらを実行できるか。

そして第3はブロックの性質をいかに知り抜いているか、です。次章はこれについて述べていきたいと思います。

「テトリス」のビデオ化は、初めてこのゲームを見、プレイしてからの願いでした。以来、その願いは強くなる一方で、全国のテトリスト達も、同じ気持ちだったでしょう。

そして遂にサイトロンより、ビデオ化が決定！ 発売は6月21日予定。プレイヤーは私（GOD）とT・J君の予定です。

又、すでに御存知の人もいると思いますが、ペヨルト工房より「テトリス10万点への解法」（石原恒和）が発売されています。興味のある方はそちらも。

第3章 オール アバウト回転

「テトリス」というゲームの難易度には3種類の要素があります。

第1は当然ブロックの落下スピード。第2はブロックが着地してから横に動かせる範囲。第3がブロックが着地してから回転できる回数。

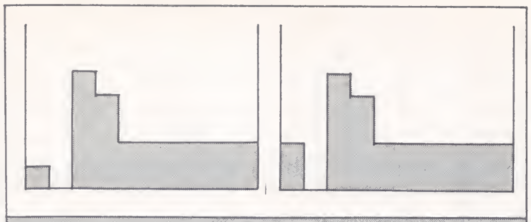
ブロックの落下スピードについては見ての通り。レベル16以降のスピードについては決定的な攻略法などあるハズもなく、「慣れ」のみが唯一の克服の方法です。

重要なのは、ブロックが着地してからも、横に動かせたり、回転できる事。レベル16以降でも、この判定は意外と甘いものなのです。

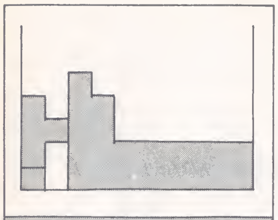
もし、ブロックが着地した後に動かす事ができなかったら、このゲームはまったくつ

テトリス

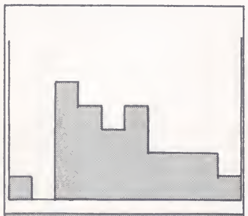
まらないものになっていただろうし、又レベル16以降のゲームの続行は恐らく不可能だったでしょう。
　レベル16以降は、こうした特性をいかに知り抜いているか、が勝負の分かれ目です。
　図ーD1を見て下さい。もちろん面数はレベル16以降とします。


図ーD1

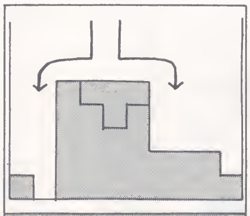
　「イヤな状況だ」とすぐにピンときた人はポイント高し。
　問題は左側です。それぞれ水色・オレンジブロックが組めますが、どちらも3回変化です。
　レベル16以降では、図ーD2の様に1回変化ではまってしまう可能性が高く、危険度が高いのです。


図ーD2

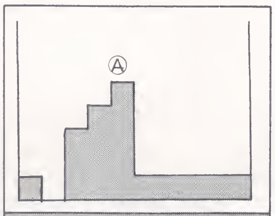
　高次面では、いかに瞬間的に、ブロックがどこに組めるか発見できるか、だけでなく、それにはどうやって組めば良いか、瞬時に考え出せるかどうかがポイントです。
　図ーD1の状況も、単に左側に水色なりオレンジブロックが組める事を発見するだけでなく、それが危険な組み方である事も読み取らなければなりません。
　腕に自信があれば構いませんが、そうでない場合は他の場所に組む方が賢明でしょう。
　図ーD3を見て下さい。これも左側に水色が組めるけどやはり危険です。


図ーD3

　この場合は、中央に水色(無変化)を組むのがベストでしょう。こうすれば中央に横4マスの台地が出来、そこを足場にして左・右にブロックをころがす事が容易になります。(図ーD4)

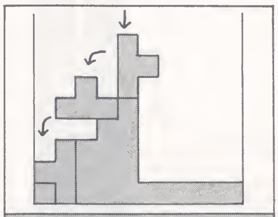

図ーD4

　以前にも述べましたが、高次面ではブロックの落下スピードが速く、落下中に回転しきれません(特に3回変化)。
　だから、どこかで1クッションしてブロックを回転させる事が必要になってくるのです。高次面では、ブロックは転がすものと心得て下さい。
　それには、図ーD4の様にブロックをころがし易い様な状況を作っておく事も重要な定石です。
　図ーD5を見て下さい。水色ブロックが降ってきたとします。中央に大きな足場はありませんが、大丈夫です。

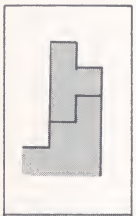


図ーD5

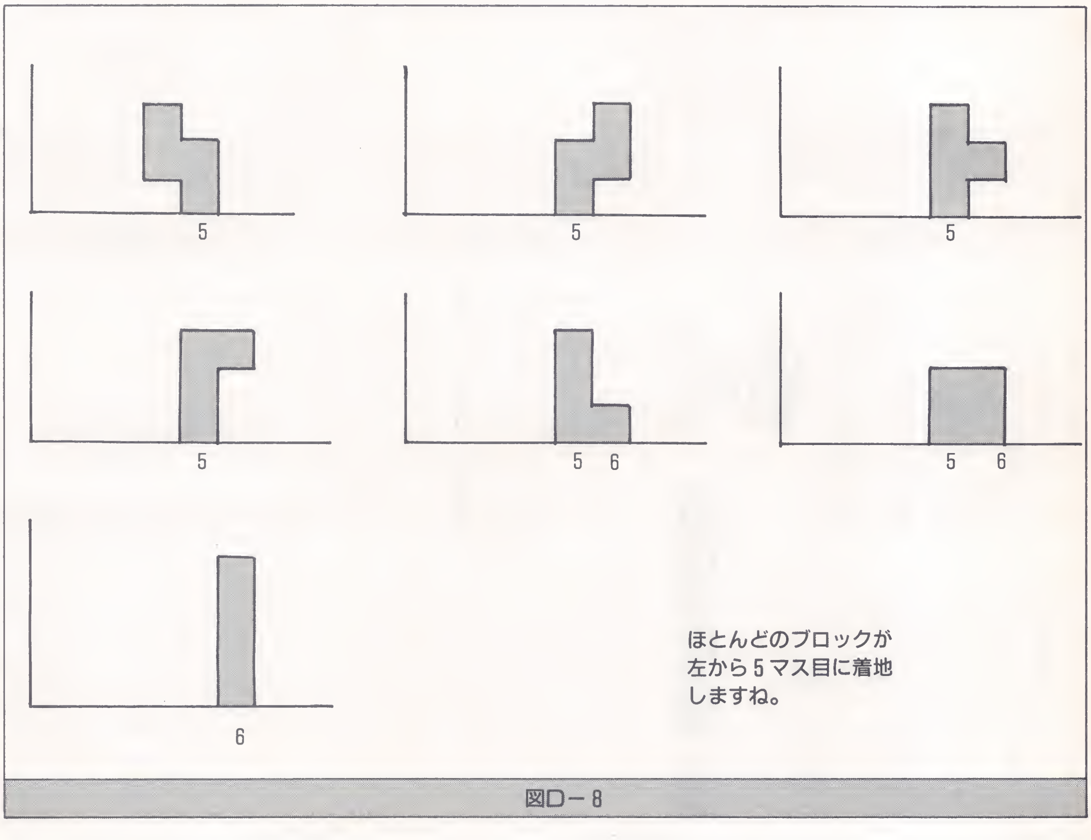
　水色ブロックが1回変化した状態で(レバーは左右に動かさず)着地する地点は左から5マス目です。(図ーD5Ⓐ)
　だから、図ーD6の様に水色ブロックをころがせば良い訳です。


図ーD6

　ただし、図ーD7の様に水色ブロックがはまってしまうと回転させる事はできなく、もはやずらして下げる事しかできません。要注意。

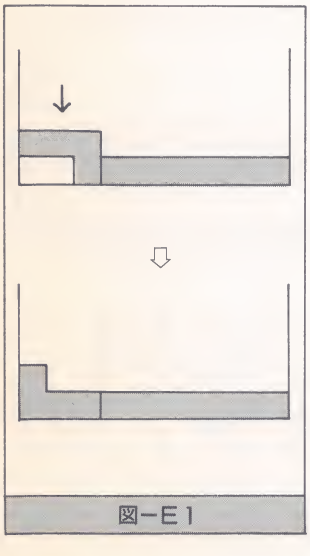

図ーD7

　小さな足場を利用するテクニックは極めれば戦力になりますが、ミスした時のリスクもある事も忘れないで下さい。



図Dー8

　ちなみに、各ブロックの1回変化の状態で着地する地点を書いておきますので、参考にして下さい。(図ーD8)
　着地してからもブロックが回転できる、という点について話を戻します。
　例えばレベル16以降でも、図ーE1の様に、ブロックが着地してからボタンを2回押して変化させ、ラインを完成さ

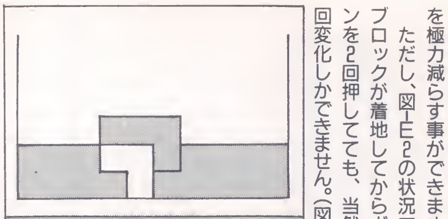

図ーE1

せる事は簡単にできるのです。

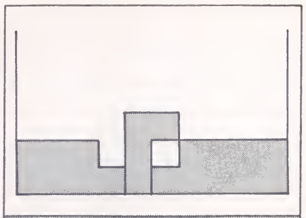
これはつまり、レバー操作とボタン操作を分化している訳です。

高次面で、画面半分位までおされている苦しい状況の場合、こうした方法で操作ミスを極力減らす事ができます。

ただし、図—E2の状況で青ブロックが着地してからボタンを2回押してても、当然1回変化しかできません。(図—E3)



図—E 2



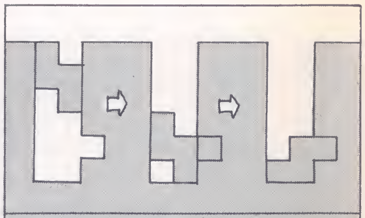
図—E 3

又、同じ状況でも、オレンジブロックならひっかからずに2回変化できます。当たり前の事ですが、おもしろいですよね。

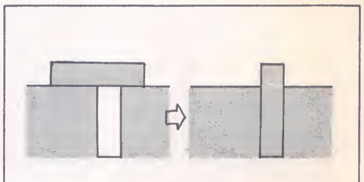
回転入れについては、もうほとんど取り上げてきましたが、参考までに最後に1つ紹介しておきます。図—E4がそれです。

左右対称の地形なら、当然緑ブロックを使えば回転入れができます。

赤ブロックも図—E5の様に、着地してからボタンを押して穴に入れる事ができ、これも一種の回転入れでしょう。つまり、黄色以外の全部のブロックは回転入れに使えるのです。



図—E 4



これも一種の回転入れ

図—E 5

第4章 新・神々の領域

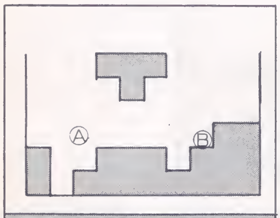
およそビデオゲームというものは、点数効率にこだわるか否かで、まったくプレイ方法が変わってくるものです。

テトリスもその例外ではありません。

石にかじりついても終わらせない――ひたすら、こまめにラインを揃え続けるプレイ方法は安全ではありますが、点数効率的には最低です。

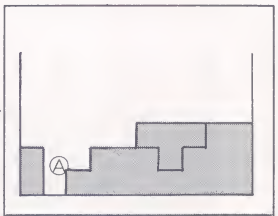
レベル16以降でも、1ラインずつ揃えていたら500点ずつしか入りません。

しかし、2ラインずつ揃えた場合は2000点ずつ入り、1ラインずつの場合の点数効率と比べて倍にはね上がります。



図—F 1

図—F1を見て下さい。ここで水色ブロックが降ってきたとします。Ⓐに組めばラインは完成しますが、1ラインだけです。せっかく2段目もかなり埋まっているのにもったいないのでは？　そこでⒷに水色ブロックを組みます。(図—F2)



図—F 2

そして水色か緑ブロックが来た時にⒶに組めば2ラインまとめて完成です。決して難しい事ではないでしょう。

点数効率と安全性を考えた場合、最も現実的で妥当なのが、この2ラインずつのパターンでしょう。

しかし、究極の点数効率はやはりテトリス狙い（4ラインずつ揃える事）でしょう。

初期面ではあまり配点は高くはないものの、レベル8以降は1万点。100回揃えれば100万点です。(笑)

レベル16以降のテトリス狙いは単に点数効率が高い、という事だけでなく、かなりのテクニックが要求される、という事が重要です。

ひたすらラインをこまめに揃えつづける、というプレイ方法はもちろんこのゲームの基本であるし、「最も易しい」プレイ方法です。

これによりレベル99到達がまず第一の大きな目標です。

しかし、この目標に到達し、ライン400以上出せる実力を持った人間が、そうした「最も易しい」プレイ方法に甘んじていては、それ以上の上達がかんばしくないのです。

もちろん「最も易しいプレイ方法」と「テトリス狙い」ではプレイ方法が180度変わってきます。

前者は「赤待ちはできるだけ作らない」であり、後者は「できるだけきれいに赤待ちを作る」です。

前者の常識が後者では非常識であり、前者のタブーが後者の理想型だったりします。

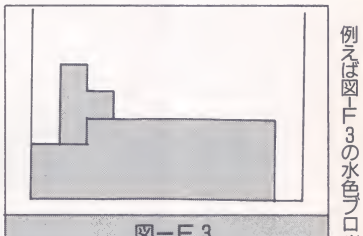
という訳で、究極の非常識レベル16以降のテトリス狙いを中心に、最後の攻略を進めていきたいと思います。

「テトリス狙い」という事は赤待ちがすでに1つ確定している以上、それ以上の赤待ちは作れないし、又、すき間なくブロックを組まなければなりません。

つまり、赤待ちは極力作らない、すき間なくブロックを組む、強いてはできるだけ待ちを広くする、という一番初めの基本がここで再びクローズアップされる事になります。

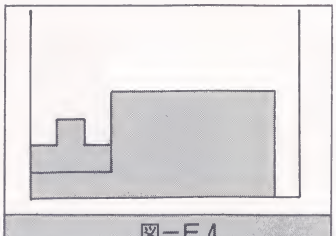
その基本が極限まで要求されるのが「テトリス狙い」です。

例えば図—F3の水色ブロックの様に、2カ所の赤待ちを作るのは問題外です。



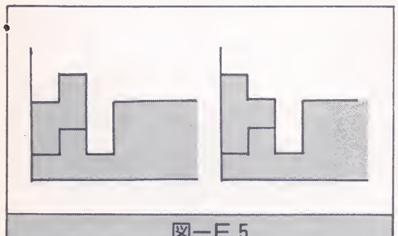
図—F 3

又、図—F4の様な水色の置き方もタブーです。



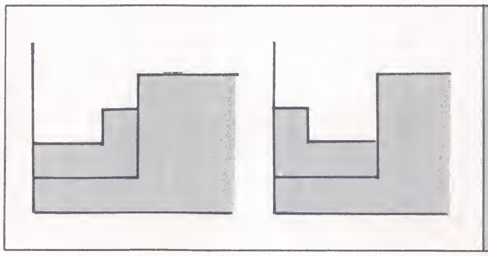
図—F 4

なぜなら、この組み方は図—F5みたいな青待ち、オレンジ待ちに発展しやすく、さらに赤待ちに発展する可能性もあります。危険です。



図—F 5

図—F4の様な組み方は、すぐ次に青ブロックが見えていない限りやめたほうがいいでしょう。レベル16以降で、次のブロックなんて見ていられない場合はどうするって？　もちろん、初めからそこには水色ブロックは置かない事でしょう。



図—F6

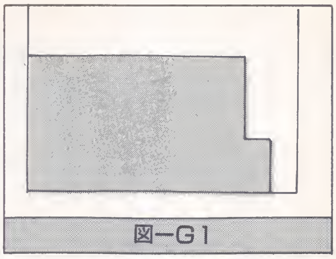
図—F6の様に、青・オレンジブロックを置く方が理想的でしょう。

確かに図—F4の組み方は次の一手だけ見た場合、待ちが狭い訳ではありません。しかし、長い目で見ると好ましくない訳です。

一手々々のみの待ちの広さだけではなく、数手先の待ちの広さを読める様になりたいものです。

さて、以前にも述べましたが、単に赤待ちにするのではなく、途中からスキ間を2マスに広げれば、かなり安全になります。

そうしたフォーメーションでテトリスを完成させている



図ーG1

と、図-G1の様に、赤ブロックが来ても2〜3ラインしか揃わない形になってしまいます。

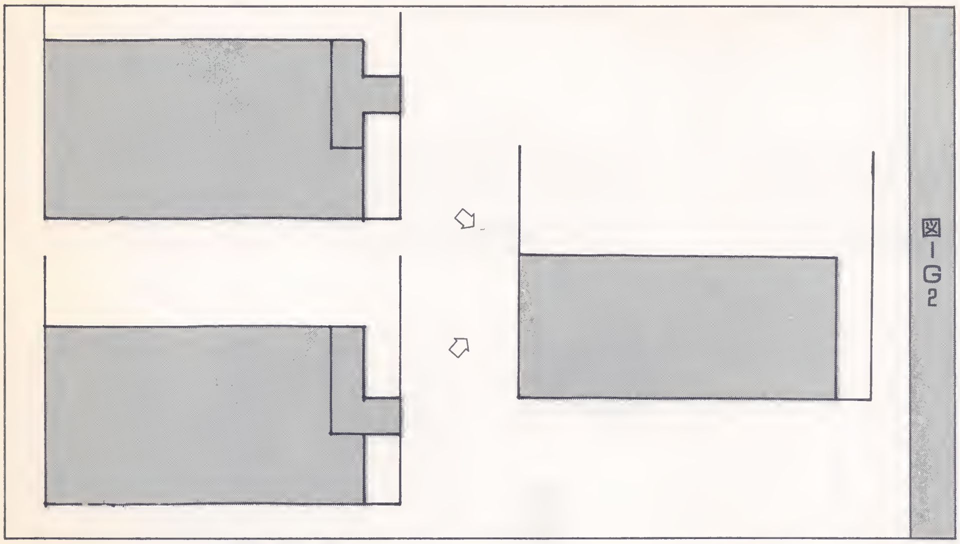
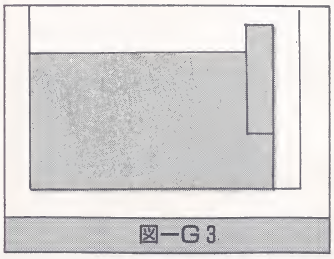


図-G2

その時はすぐに図-G2の様に整備しなおして下さい。
もし、それをしてない内に赤ブロックが来てしまうと、



図ーG3

図-G3の様な世界一ぜいたくな赤ブロックの使い方になってしまうので要注意です。
「赤ブロックを見たら1万点と思え!!」

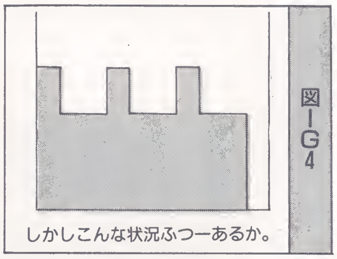


図-G4

では図-G4を見て下さい。この状況で緑ブロックが落ちてきたらどうします。
・もしそれが高次面で、じっくり考えていられない場合は

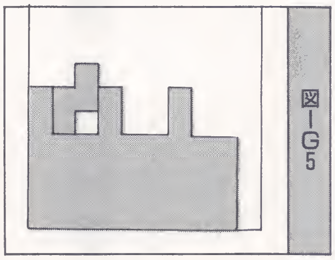


図-G5

仕方なく図-G5の様な組み方になってしまうでしょう。
しかし、もしそれが初期面で、じっくり考えていられる

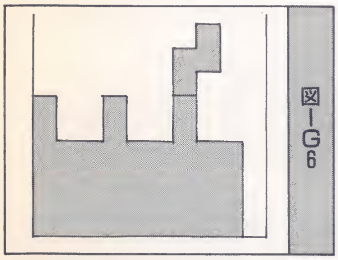


図-G6

余裕があるなら、図-G6の様な組み方になるでしょう。
一見突拍子もない組み方ですが、空洞を作っている訳で

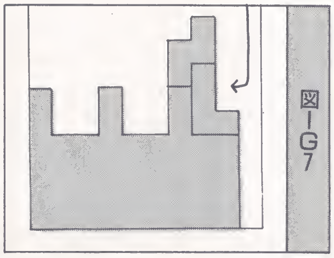


図-G7

はないし、図-G7の様に発展してくれれば、まったく問題

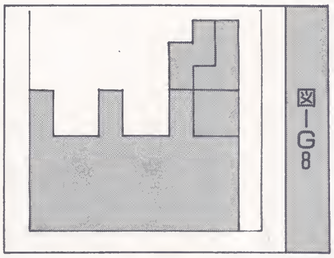


図-G8

ないでしょう。又、図-G8の様な発展形も考えられますね。
次に図-H1を見て下さい。

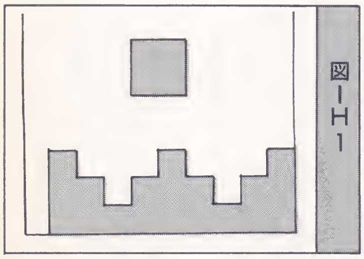


図-H1

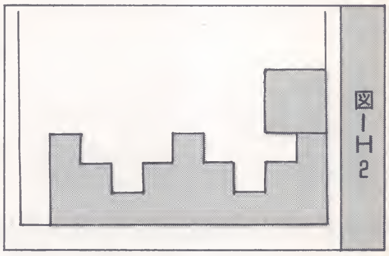
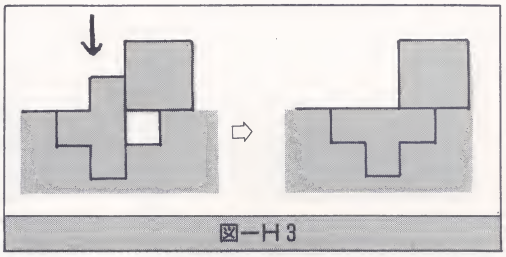


図-H2

この状況で黄色ブロックが落ちてきたらどうでしょう。
スキ間なく組むとしたら、



図ーH3

図-H2が理想の1つでしょう。これなら水色ブロックを回転入れで組む事ができます。(図-H3)
横ずらし、回転入れをフル活用すれば、普通ならスキ間なく組み方が不可能な場合も対処できるのです。
そうした組み方がやり易い初期面の方が選択技が多く難しい、という考え方もできるかもしれませんね。

とにかく、テトリス狙いでブロックを組む、という事はスキ間なく組む事を極限まで追求する事なのです。
下手に、ひたすらラインを揃え続ける組み方よりも、はるかにブロックの組み方の勉強になるし、おもしろいのですよ、これが。
ただし、高次面でのテトリス狙いは、たとえレベル99に到達している人間でも、初めは困難だと思います。
だいたい初期面でのテトリス狙いでも自滅する場合があるのに、それをレベル16以降で実践して、容易な訳はないでしょう。
しかし、先にも述べた様に、テトリス狙いは本当に勉強になるのです。
だから「レベル99なんて夢のまた夢」という人も、せめて初めのレベル5位までででもテトリス狙いで挑戦してほしい。単に組み方の勉強になるだけでなく、かなりの危険にさらされるのだから、プレッシャーにも強くなります。
又、テトリス狙いが崩れて復活パターンになる場合も多く、そうした練習にもなるでしょう。
そうした訓練を積んだ人間には、自ずとオールカンスト(レベル・ライン数・スコアすべて)への道が開けるでしょう。
それにしても、図-G6・7・8・H2・3の様な横ずらし、回転入れが高次面でも瞬時に判断し実行できたらスゴイでしょうねェ。そこまできたら、もはや神様の世界さえも超越しているのでは。
無限の可能性を秘めた人間達に乾杯。

ストライダー飛竜

ザ・サードムーンに乗り込んで グランドマスターを倒せ！

ストライダー飛竜の発売バージョンでは、3面と最終面の音楽が1面の音楽と同じになってしまっています。

実は、取材の段階ではこの2つの面は別の曲がちゃんと入っていました。どうして消えてしまったのかはわかりませんが、曲の数が減ったことにより、雰囲気の盛り上がりが少しそがれたことは確かです。(ゲームセンターでは音が聞こえない方が多いのですが。)

この曲を聞きたい人は、カプコンのビデオのほうには入っていますので、そちらを買うか、CDの発売を待つしかないでしょう。

また、これだけ音楽の盛り上がりとゲームの展開がマッチしているゲームなら、しっかり音の聞こえるダライアス筐体の様な専用筐体が必要だと思います。

少々話が脱線しましたが、さっそく攻略に入っていきましょう。　前回はモスクワ、シベリアを攻略したので、今回はいよいよ最終面までいきます。自力でグランドマスターを倒し、未来を取り戻してみよう。

STAGE 3

砲台を破壊しつつ右へ進んで下さい。少し進むと上から小さな砲台がフワフワと落ちてきます。これは全部倒してから進んで下さい。

少し進むと長い砲頭が現われます。これは近づくと爆発し、ダメージをくらうのでスライディングで下を抜けて下さい。

内部に入ると、コンベヤが回っています。基本的に右の方へ進むように。ここでわざと左に行き、積んである弾薬を壊すと隠れキャラのパンダが出てきます。

右に進んで行くと、途中で下に落ちる所があります。ここを右側から落ちると下に体力がフルにチャージされる飛竜が置いてあります。これを取って、巨大戦艦の下をつたって右に進んで行って下さい。下に落ちる所で、一番左側から落ちると足場がなく、そのまま下に落ちて死んでしまうので注意して下さい。

巨大戦艦の下側をつたって進み、再び内部に入ると、そこに無敵になるアイテムが置いてあります。これを取って無敵時間中に上へ進みます。コンベヤからコンベヤへうまくジャンプで乗り移って下さい。

上に登ると、カニ型ロボットが待っています。こいつも無敵時間中に倒します。すると、左右から壁が閉じてくる所にたどりつきます。

ここは、壁をつたって上に登るだけでは間に合いません。左右にジャンプしながら上に登っていかなければならないのです。

また、左右にジャンプしながら登っていっても脱出寸前にひっかかってしまい、そのままつぶされてしまうことがあります。このようなことがないように、ジャンプするタイミングはパターン化して下さい。

私の場合は、左側の壁につかまって進み、下から浮遊砲台が出た瞬間にジャンプして登って行くようにしています。

上に登りつくとゾウ型ロボットが待っています。右側から攻撃し、ジャンプしてきたら下をスライディングでくぐり抜けて下さい。

次は下に降りて行きます。右に行くと、トラップにひっかかります。ひっかかったらジャンプで抜け出して下さい。

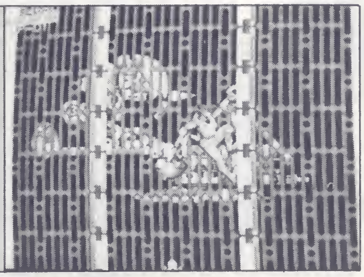
いよいよ反重力地帯です。途中で浮遊砲台が出てきますが、必ず全滅させてから次に出てくるまでの間に進むようにして下さい。ここでは天井をスライディングできる所もあります。

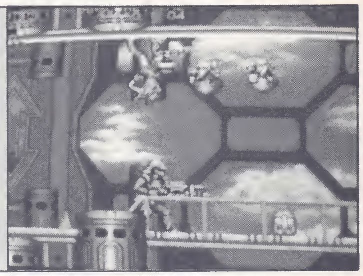
反重力地帯の手前は爆弾が上下からやってきます。稼ぐならここでしょう。

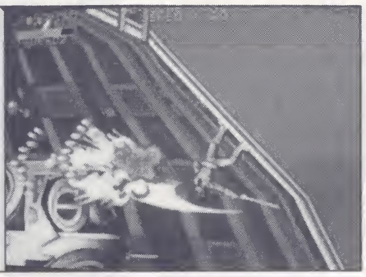
さて、いよいよこの面の実質的なボス、反重力装置です。

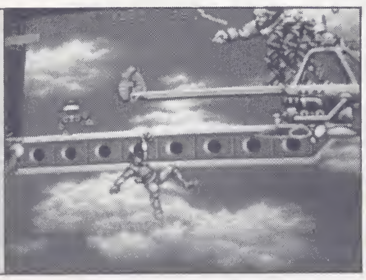
こいつは、近づくと振り回されてしまい、壁にたたきつけられると1ダメージ失います。場所によっては、振り回されずにギリギリサイファーが届


長い砲台の下をスライディングでくぐり抜ける。


閉じてくる壁は、左右のジャンプを繰り返して登れ。


浮遊砲台を倒してから進んでいこう。


この場所は、一種の安全地帯だ。


逃げようとするキャプテンひげ丸Jr.。

トラップを覚えろ！

石井ぜんじ

くので、ここで地道にダメージを与えても良いでしょう。この時は、回りを回っている爆弾を先に始末すること。

反重力装置を倒したら、急いで脱出です。右にぶらさがりながら進んでいきましょう。途中で、下にアイテムがあります。これは飛竜なので、すばやく降りて取れるようにして下さい。体力が残っていれば危険を犯してまで取る必要はありません。

脱出するには、船長のキャプテンひげ丸Jr.の乗るフライングトータスを奪わなければなりません。ぶらさがってこの場所まで来るわけですが、ぶらさがった状態で落ちてくる兵士にぶつかると下までたたき落とされる危険があります。ゲージに余裕があれば一発くらうのを覚悟で上に登るのが確実です。

上に登ったら、ひげ丸Jr.にサイファーで1発あて、そのスキにフライングトータスに乗りこみます。フライングトータスに乗りこむ前にひげ丸Jr.を倒してしまうとフライングトータスが飛び立ってしまい、ミスとなるので、くれぐれも注意して下さい。

STAGE 4

初めは崩れる橋があります。急いで走り抜けるのが確実ですが、下にあるオプションを取ることも可能です。この場合は加速がないので、ジャンプの連続で登って下さい。

右に進んで行くと、フライングモスクマンがアイテムを持ってきます。ここで無敵が出るまで、ひたすら待つのも良いでしょう。

この後は上に登っていきます。ツルはつかまると先がしなってつかまりづらいと思いますが、着地した瞬間にジャンプして進んでいけば楽です。また、ツルに限りませんが、手でつかまった時にジャンプボタンを押せばはね上がるように上に上がってくれます。よっこらしょとレバーを上に入れてよじ登るだけが能ではありません。

上に登りつめると、今度は下りです。ここで上から岩が転がってくるので加速して下さい。そして、ツルが見えたら右へジャンプです。

ここには飛竜があります。1発もダメージをくらわないで取りたい時は、ツルをしならせて1段下のツルへ乗り移るといいでしょう。

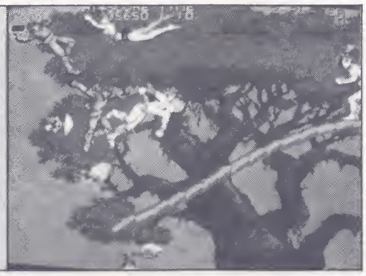
飛竜を取ったら、恐竜地帯へと突入します。ここは、下に無敵があるので、これを取って行くといいでしょう。そしてブロントザウルスの上に乗って進みます。

ここで低い所へ行くと、ピラニアが自分に喰らいついて来ますが、ダメージにはなりません。自分に数十匹喰いつかせると面白いですよ。

ブロントザウルスの背中に乗って進んで行くと、火の玉が飛んできます。ここは直前でジャンプしながら行くと当たりません。火の玉が飛んできた後、ツルがありますからこれに乗って進むとボスのラゴウメカニックが落ちてきます。

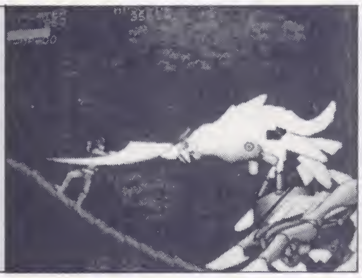
ツルにつかまっていれば、自分がちょうどラゴウメカニックの頭の高さにいるはずです。ひたすらサイファーを振って一気にけりをつけましょう。下に落ちてしまったら、無理せずゆっくり戦って下さい。


ツルのしなりを利用して、下に降りることもできる。


ツルに着地した瞬間にジャンプすると楽に進める。


こんな所に無敵アイテムがある。


くっつくっつくピラニア。ダメージは受けない。


ツルに乗って攻撃すると早く倒せる。

STAGE 5

いよいよ最終面です。これまでよりずっと難しくなっているので注意して下さい。

初めにフライングモスクマンが2台出てきます。アイテムを出してきたら、ちゃんと取っておきましょう。

次に、下から浮遊砲台が出てきて、先に進もうとするとゾウ型ロボットが待ち構えています。ここはダメージをくらってもいいですから、下に転落して死なないことに注意しましょう。

その後、バルカン砲を撃ってくる兵士がいます。1発ダメージをくらって強引に上に登るのが確実ですが、ここは腕のみせ所です。

ここは、ぎりぎりまで右に走り、右へジャンプして、着地した瞬間にすべりこむという一連の動作を行ないます。すると、バルカン砲に当たらずに影踏弾兵のま下に行けるでしょう。

すべりこんだ所で床がなくなって下に落ちますが、真下に撃ってくるバルカン砲は自分の左側をかすめて当たりません。この時オプションがあれば、バルカン砲にぎりぎり当たらないようにもう1回上に上がれば、オプションが倒してくれます。

オプションがない場合は、ジャンプからすべりこんだ後、さらに右へジャンプします。そしてそのままジャンプボタンを連打すると、バルカン兵のまうしろに回りこめます。その瞬間に倒して下さい。

その他に、バルカン兵の後からツルの様なものを利用して近づく超荒技もあります。

バルカン兵を倒したら、下に進んで少し左に戻ると、オプションのアイテムがあります。これを使って上に登る時に、ジャマなゾウ型とカニ型のロボットを倒して下さい。

後半は、反重力装置があるため重力が逆で始まります。まず初めに浮遊砲台があるので、これを壊してから進んで下さい。

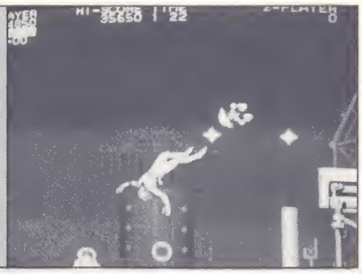
ここで、そのまま壁をつたって行くと、中国娘のいる部屋に入ってしまいます。ここはオプションがありますが、来るだけソンなので一度見るだけにしましょう。

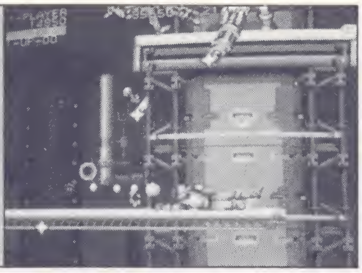
さて、この反重力地帯は一見非常に難しく見えます。浮遊砲台がいろいろな場所から出てくるからです。

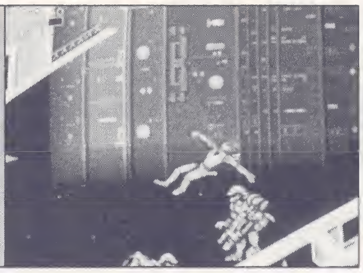
そこで、ここではあまり立ち止まらないで行きましょう。加速をつけて走り抜けて、上へ落ちる寸前でジャンプします。ジャンプした時に下にいる兵士はサイファーを振って倒して下さい。

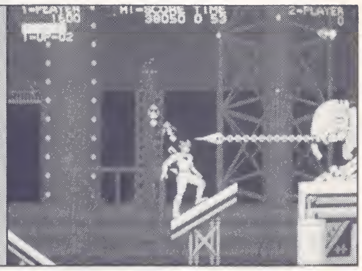
そして、着地するわけですが、ここも止まらずに走り抜けて、再びジャンプ。すると右に突起が戻っていく所に乗れるでしょう。そうしたら、

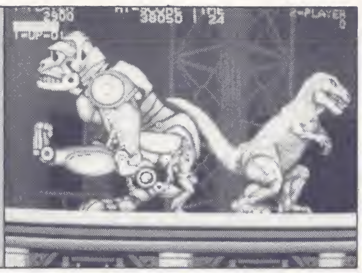
ワンテンポおいて再び右へジャンプします。これで一つ下の突起に乗れるはず。後は、いそいで突起に乗り移りながら下へ下へと進みましょう。


ジャンプしてバルカン兵に近づく。


ジャンプして着地したらすぐすべりこみ。


反重力地帯は、一気に走り抜けよう。


ここはサイファーの長さが必要。


メカPONGと恐竜のハサミ撃ちだ。

下に行きつくと、反重力装置があります。これ自体は3面と同じなので問題ないのですが、脱出が問題です。倒した瞬間に画面の中央にいると下までまっさかさまに落ちてしまいます。

ここは、部屋の左側から下に降りて行き、ナナメ右下へ向かって落ちます。すると左の壁にぶら下がるので、その瞬間に右ジャンプして下さい。後はレバーを下に入れれば、下から出てくる浮遊砲台にも当たらないはずです。

反重力装置の後は、反射レーザーです。こいつは1面と違ってレーザーが速いので、レーザーが当たりそうになったら右へジャンプしてかわして下さい。座標とタイミングさえ合えば垂直ジャンプでもかわせます。

ここでは、レーザーを撃つ装置を倒すまではサイファーのパワーアップは取らないように。後で使います。

その後、カニ型ロボットとソロが出てきます。さらにその後にゾウ型ロボットがいますが、これには長いサイファーが有効です。最低ここまではサイファーのパワーUPをもたせて下さい。(使った回数でなくなる。)

次は、メカPONGと恐竜のはさみうちです。サイファーが長いうちに、メカPONGを速攻で倒して下さい。

その後は、ラゴウメカニックが出現します。こいつが着地する寸前にジャンプして当て、手を伸ばして来たら、もう一度ジャンプして当てれば効率良くダメージを与えられます。

さて、次は吉岡くんが来ますが、すぐには倒せません。背中に乗ってグランドマスターの所まで行きます。

グランドマスターと戦う場所が近くなると、吉岡くんは倒せるようになります。

グランドマスターといよいよ決戦ですが、この地形の右端には飛竜、左端にはサイファーのパワーUPがあります。飛竜はダメージをうけている時は必ず取って下さい。

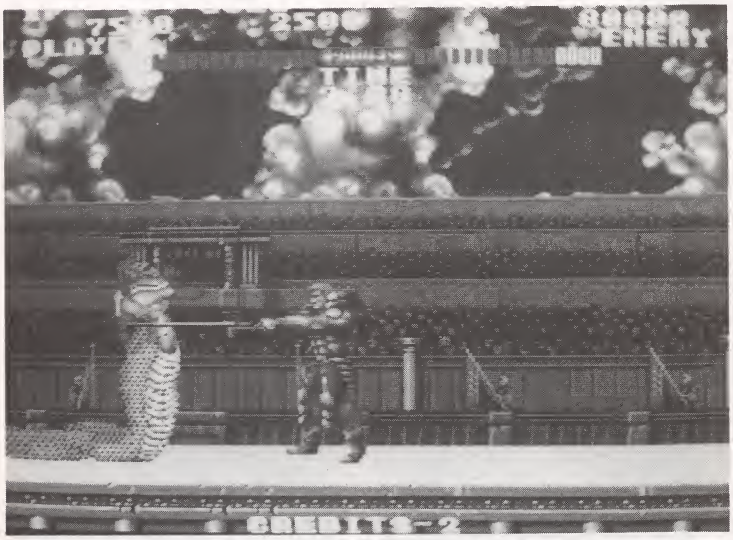
グランドマスターの楽な倒し方は、一番下の段で動かずに、ひたすらサイファーを振っているという方法です。肉を切らせて骨を断つべし。

これでストライダー飛竜の攻略法は終わりです。誰でもクリアできる可能性のあるゲームなので、あきらめずがんばってみて下さい。

ファイティングファンタジー

石井ぜんじ

全部の敵を倒せるか!?
敵の技を見切りパターンにはめろ


ジャンプして攻撃してジャンプで戻る。

みなさん、このゲームが面白そうだなぁと思ってやってみたけれど、初めの3人にどうしても勝てないという人がいるのでは？　しかし、このゲームはパターンさえつかめばいきなり簡単になるのです。この攻撃法を身につけて全面クリアへと突き進みましょう。

まずはアイテムのうち効力の不明だったペンダントについて説明します。

これは復活の薬のようなもので、体力が0になった時満タンまで戻してくれます。ゲージを500ゴールドで増やしていくよりおトクなので最後の敵のためにとっておきましょう。

1 ラミア・ノーブル

いわゆるヘビ女です。この敵は4通りの攻撃をしてきます。その攻撃方法は次の通りです。

①剣を振る　②尾をぶつける　③剣をナナメにしてダッシュしてくる　尾でしめつける

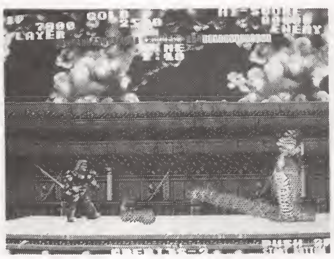
さて、③の攻撃を初心者はくらいやすいと思われます。これをかわすには、レバーをナナメ上に入れてロングジャンプして敵を飛び越えてしまうのが良いでしょう。後ろに下がっても良いですが、この場合でもジャンプして逃げた方が良いでしょう。

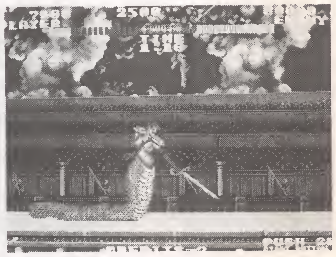
尾でしめつけてくる攻撃はレバーをがちゃがちゃ振ってすぐ振りほどいてください。

それでは、さっそくこちらのグッドな攻撃方法を紹介しましょう。

ヘビ女は1回の攻撃ごとに少し休むのがほとんどです。そこで、①か②の動作をしたらすぐジャンプで飛びこんで1発当てて下さい。そうしたら次はジャンプして戻りましょう。ジャンプを使ってHIT&AWAYで攻撃していけば1発もくらわず倒せます。

また、しっぽがくるなと思ったらしっぽを剣でしゃがんで攻撃してもかまいません。この時はヘビ女は痛くて動きが止まるので、ジャンプして近づき、そのスキにもう1発当てられます。


しっぽを切り落とすこともできる。


剣をナナメにしてきたらロングジャンプで飛びこそう。

2 ガーゴイ

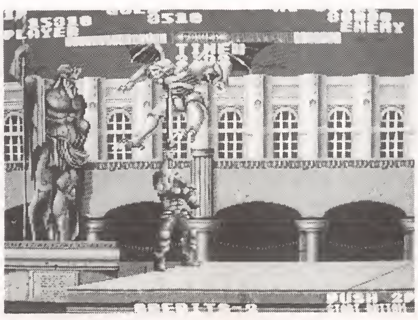
この敵には、剣よりもバトルアックスやハンマーの方が有利です。

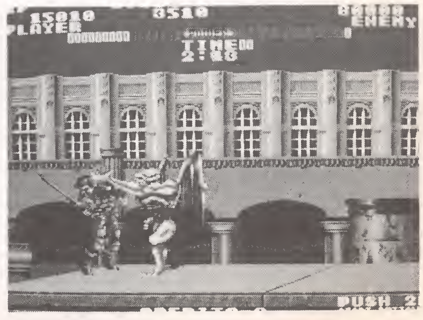
簡単にクリアしたい人はバトルアックスを買ってからこの敵と戦って下さい。そしてスタートしたら、ロングジャンプをして下突きをします。するとバトルアックスを使っているというだけで、通常の剣の3倍が与えられるわけです。それに下突きが加わって3×2で1度に6ゲージ減らすことができます。これを3回続ければ終わりです。

剣などで倒す場合には、敵の攻撃パターンを良く覚えて下さい。

①弾を出す

この弾はUターンして戻っ


剣で上突きでも倒すことができる。


手で首をしめられたら早いめにふりほどけ！

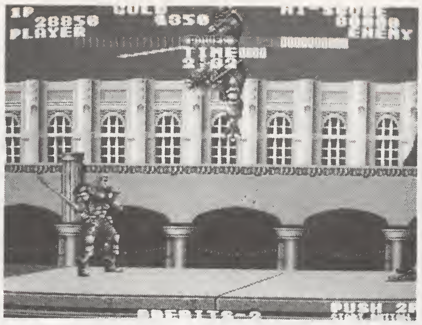
てきます。受けて壊すか、ジャンプしてよけて下さい。

②空を飛んでツメで攻撃してくる

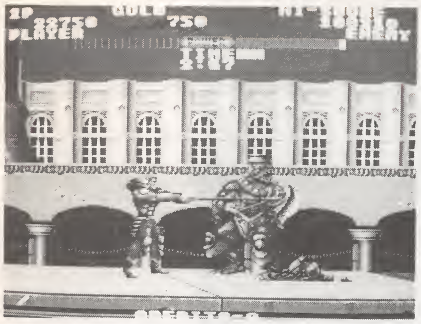
この時は上突きかナナメ上突きをして下さい。フィールドの一番左側にいて上突きすると、そのままハマってしまって一気に勝てる時もあります。

③手で顔をつかまれる

レバーをガチャガチャやってふりほどきましょう。



剣を横に出してジャンプしてきたら逃げよう。



ハルバードを使えば簡単。

3 リザードマン

この敵にはハルバードという長い武器を使うのが一番楽です。リザードマンの剣よりリーチが長いので、少し遠くから攻撃すればいいのです。

しかし、ヘビ女とガーゴイルをノーダメージで倒していないと、この武器は買えません。そこで、剣で戦う時の場合も説明しておきましょう。

リザードマンは、時おりジャンプして近づいてきます。この時、剣を横に出してきた時は後ろに下がって逃げた方が安全です。しかし、それ以外の時は少し後に下がって着地する所を攻撃して下さい。

また、こちらから歩いて行ってギリギリから剣を振るとこちらの方が先に剣を振ることができるのでダメージを与えられます。

4 アーマードラゴン

動きは速くないが、攻撃力の強力なドラゴンです。攻撃方法は次の通りです。

①火を横に吐く　②火をナナメ下に吐く　③尾をぶつける

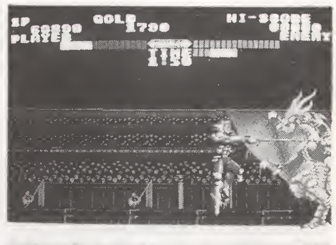
その他に、翼で風をおこしてプレイヤーを遠ざけようとすることもあります。

実はこの敵には簡単な必勝法があります。

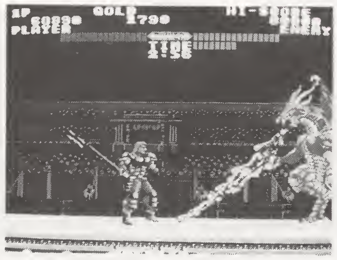
ハルバードや剣など比較的長い武器を持ち、ロングジャンプでむりやりとびこみます。ドラゴンが風を起こしてくれたらしめたもの。起こさなかったら、起こすまでジャンプしながらドラゴンにくっついて粘ります。

ドラゴンが風を起こしたらレバーを右に入れ、ジャンプボタンとショットボタンをたたきまくります。

普通なら後に下げられてしまうのですが、レバーを反対に入れながらジャンプしているので、ほぼその場でダメージを与え続けられるわけです。しかも、ドラゴンは1回風を起こし始めると、プレイヤーが一定距離に離れるので他の攻撃をしようとしません。ジャンプしそこなって後ろに下がらない限り勝てるでしょう。



風を起こしてきたらチャンス！



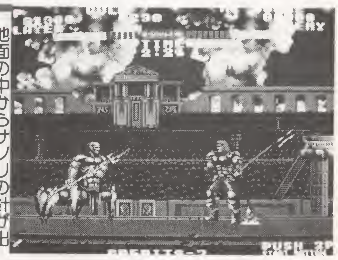
火をくらったらダメージは大きい。

5 サソリ男

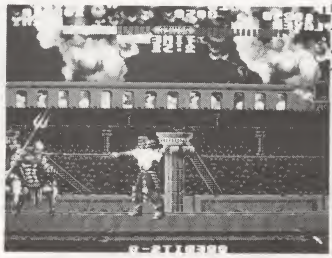
毒を使う敵です。攻撃方法は次の通りです。

①ほこで突く　②毒バリでさす　③毒バリを飛ばす

②は普通に毒バリを振ってくる場合と、地面に毒バリをさし、プレイヤーの足元に毒バリを出してくることがあります。



地面の中からサソリの針が出てくる。



これがハマリ。勝ったも同然。

また、その他に白い液体を吐いてきます。これにつかまると動けなくなるので、レバーをガチャガチャやってふりほどいて下さい。

毒バリでさされた場合は画面上部にＰＯＩＺＯＮの表示が出て動きが遅くなります。この時はジャンプして移動するようにします。

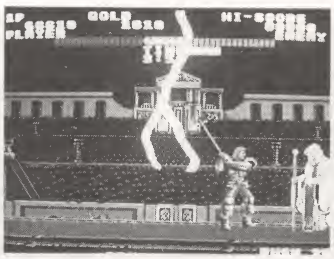
では攻略法です。剣で戦うと2ダメージなのですが、ここはハルバードで戦うのがやはり良いと思われます。

まずジャンプしながらハルバードを振って、少しずつサソリ男を画面の右端に追いつめます。そうしたらサソリ男は逃げ場がなくなるので、連続して攻撃がはいるようになるでしょう。

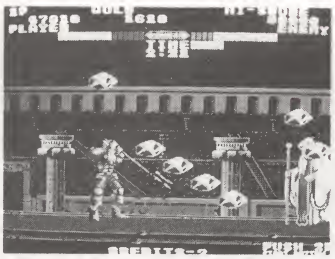
すると、白い液体をサソリ男が吐いてきます。この時、ハルバードを突き出した状態でこれをくらうと、そのままプレイヤーは動かなくなります。こうなると、ハルバードで敵にダメージを与えた所で動きが止まるため、連続的にダメージを与えられます。敵がハマってしまい、あっという間にクリアできるでしょう。

剣の場合は、ロングジャンプから斜め下突きを繰り返す技が有効です。

6 ウィザード



“ライトニング”とウィザードが言ったら前に出て攻撃だ。



アイスボールには受けが有効だ。

魔法を使う敵です。こいつは攻撃力はありますが守りは弱いので、いかに魔法をかわすかがコツです。魔法は呪文を唱えてから威力を発揮するので、呪文をよく聞いて、何か起こるか寸前に予測することが必要です。

では魔法とその対策を延べていきましょう。

①ＬＩＧＨＴＮＩＮＧ（稲妻）

頭上にイナズマを落とします。くらうと6ゲージも減るという強力な攻撃ですが、かわすのはカンタンでしょう。この時は後ろに下がらず、前に出てかわしてガンガンハルバードでウィザードを右側へ追いつめて下さい。左に追いつめられるとウィザードの攻撃はかわしにくくなります。

②ＦＩＲＥ ＴＯＷＥＲ（火柱）

下から火の柱がプレイヤーを包もうとします。連続してダメージを与える強力な魔法なので、急いで後ろに逃げて下さい。かなり長い間残るので、他の魔法をくらって、はねた所にこれにぶつかることもあります。

③ＡＣＩＤ ＲＡＩＮ（酸の雨）

くるくるとウィザードの回りを回る白い物体、それがアシッドレインです。受けや武器を振っても破壊できますが、少しずつ後ろに下がってかわすことが必要でしょう。一気に下がると追いつめられます。

④ＦＩＲＥ ＢＡＬＬ

火の弾を投げつけてきます。後ろに下がってかわして下さい。下に落ちてからも少し燃えるので注意。

⑤ＩＣＥ ＳＴＯＲＭ

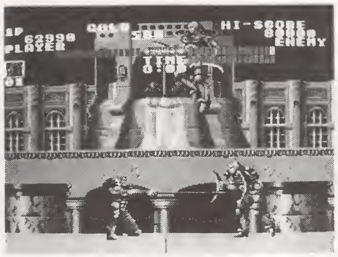
一番かわしにくい魔法です。空中に氷の石が出現し、横に飛んできます。ロングジャンプでもかわせますが、難しいので受けを使うのが確実です。少し後に下がり、1つめのアイスボールがぶつかる寸前に受けをして下さい。

他に、ウィザードはプレイ

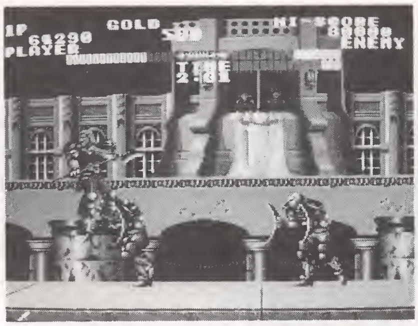
ヤーが近づくとウェーブを放ちます。これに当たらないように、ハルバードの長さを利用して、どんどんウィザードを右に追いつめて行けば良いわけです。ウィザードを右に追いつめて、攻撃されたら左へ下がることができれば勝ったも同然でしょう。

7 アサシン

兄弟で息の合った攻撃をかけてきます。アサシンとは暗殺者の意味ですが、その変幻自在な攻撃はプレイヤーを苦しめること間違いないでしょう。



本来はバトルアックスで戦おう。



ダッシュ攻撃は連続してダメージをくらうぞ。

どの武器で戦うかは、ここに限ってはハルバードより3倍のダメージを与えられるバトルアックスが良いでしょう。さて、それでは敵の攻撃パターンとその対策を紹介します。

①カマを突き出しダッシュしてくる

この時は連続してダメージをくらってしまいます。そこで、プレイヤーは画面の右及び左端にまず行きます。ここならやられても1回で済みます。

②ジャンプして空中からカマで突く

この時、画面の端にいるとかわせません。そこで上突きをして相撃ちにもちこみます。アックスの破壊力があれば、こちらの方が有利でしょう。

③1人が肩に乗ってジャンプして来る

この時は2人が1カ所に集まり、動きが止まるのでチャンス。ロングジャンプから下突きを決めましょう。

④首を絞めてくる

こうなったら急いでレバーを振ってふりほどき、逆の画面の端に逃げます。このような動作を繰り返せば、アサシンに対して特にゲージを増やしたりしなくても勝てるでしょう。

8 ジャイアント

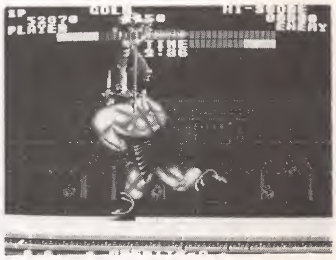
巨大なヨーヨーとショルダータックル（蒙古覇極道?）で攻撃してきます。一番の強い点は、体力が多いこと。しかも、どの武器でも1度に1ダメージしか与えられない（下突きは除く）ので長期戦は覚悟して下さい。

ヨーヨーの攻撃力は強力なので、できるだけ離れて、ヨーヨーを投げてきたらジャンプで後ろに下がって下さい。そして、ひたすらショルダータックルが来るのを待ちます。

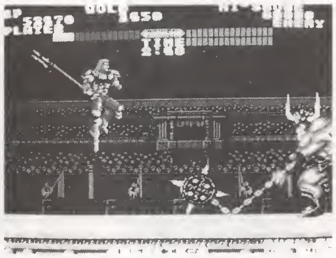
ショルダータックルが来たら、ロングジャンプで下突きをして下さい。ハルバードだと2カ所にダメージが与えられるので、1回で4ゲージ減らせます。着地したらジャンプで再び脱出します。ここで、これを繰り返せば良いのです。ヨーヨーをかわすのを最重要視して粘りましょう。

このゲームは点数の配点がしっかりしているので実力がスコアに反映します。クリアできた時はとてもうれしいゲームですが、まだ先はあるのです。がんばりましょう。

エンディングはなかなか良いですよ。



ショルダータックルに来たらすかさず下突きだ。



ヨーヨーはジャンプしてかわそう。ひたすら粘れ。

ブラスト・オフ

パワーアップの無い比較的簡単なシューティングだ。とりあえず、5―3まで攻略だ。

山河悠理

武器について

武器はカラーページにも書いた通り4種類。赤は主にエリア1・2で使用する。青・黄・緑は基本的に赤で撃てない時に使用する。青と緑などは自機の後ろにも弾が撃てるので、逃した敵を撃つ時によく使える。まあ、無理してまで撃つことはないけどね。

具体的に説明すると、青はボスとの対戦で使いやすいもの。黄は、エリア3で撃ちにくい場所にあるもの。緑も黄と同じだが、黄でも撃ちにくい場所に使う。

貫通弾についてだけど、あまりにも使い道がない。といっては失礼だが、普通に連射したほうが使えるのだ。

スパイシップについて

突然現れる黄色の偵察機スパイシップは、逃がすと総攻撃となり、機雷が上から現れ破裂する。機雷は破裂する前に壊すことも可能。

破裂してしまった場合は、自機を横移動して破片を撃てばよい。

とにかく、スパイシップはのがさないにこしたことはないでしょう。

ラウンド1―1



自機の下にいるのが横に突っ込んでくる敵。武器を変えて撃とう。

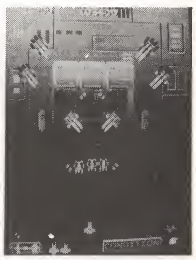


小型ボスコニアン。撃ちに行くタイミングがポイント。

難しい所はあまりない。まあ、最初の面だから当たり前だね。敵も弾数が少ないので、手こずることはないと思う。

あえて注意することは、左右上から出現してきて、自機の横に座標が合うと突っ込んでくる敵と、小型ボスコニアン。両者共に無理して撃ちに行かなければ、死ぬことはないでしょう。

ラウンド1―2



中ボス。ザコの始末がポイント。

中ボス面。前半のミサイル(赤)はただ直進するだけ。問題はまったくない。

要塞入口の場所(以後中ボス)は、ザコを出してくる箱みたいな奴を早めに倒すのがポイント。砲台は問題ないでしょう。武器は赤でOK。

ラウンド1―3



パイプで弾が見えなくなる。



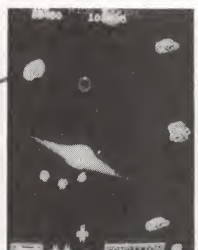
ここで待つ。ただそれだけ。

パイプラインの下で戦車と対戦する。ここで注意することは、パイプラインによって弾が見えなくなる時があること。よって撃たれる前に倒そう。まあ、極端に見えなくなるという訳ではない。赤の武器でガンガン押そう。

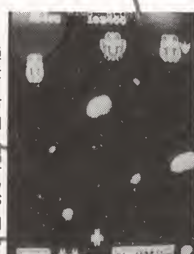
ボスは、白い砲台を倒してからでないと、ダメージを与えられない。また、一定時間で自爆する。

写真の位置にいれば完全な安全地帯なので、自爆まで待ってもいい。壊したければボスの弾が撃ち休んだ時に砲台を壊して、再び元の位置に戻ってくればよい。

ラウンド2―1



このように分裂する。弾切れに注意。

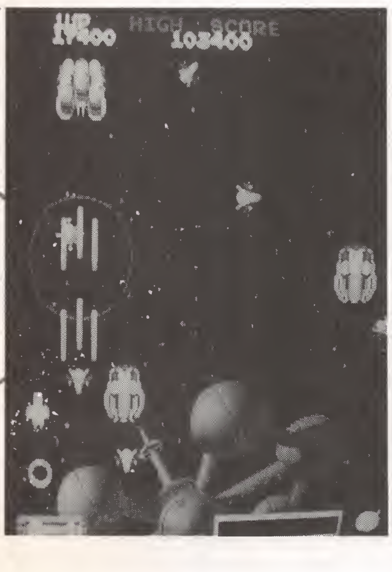


弾を3方向に出す奴。固いだけ。

この面では、隕石が大量に出現し、隕石は撃つと3方向に分裂する。赤の場合は近くで分裂した時に注意が必要。

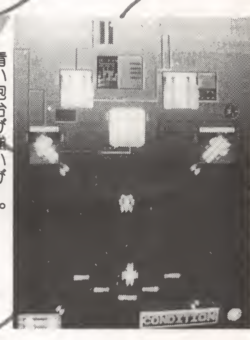
また、3方向に弾をばらまく敵も出現する。貫通弾なら2発で倒せる。ちなみに弾の出し方は左・右・中の順。

ラウンド2―2



レーザーを出す敵。速いので注意。

前半のミサイル群は横座標を合わせて突っ込んでくるタイプ。



青い砲台が強いが…。

中ボスは新たに青砲台が増えている。この砲台は先ほどのミサイルと同様に、横座標を合わせて突っ込んでくる弾を出す。

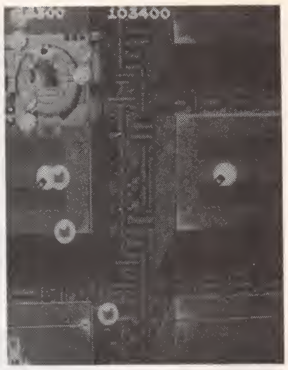
ここはラウンド1と同様にザコを出す箱を先に倒し、青砲台の弾は上に移動して倒そう。

ラウンド2―3



このようにして撃つ。

この面はスクロールと共に障害物が現れて、その影に隠れるようにして砲台がある。



▼左はじで待つことも可能。

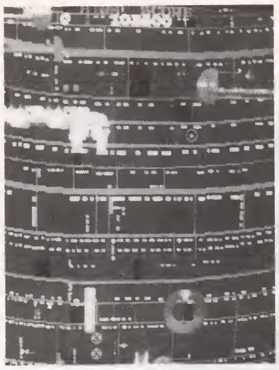
ここは武器を黄に変え横の弾を最大限に生かし、前述の砲台を倒そう。

ボスは1面のボスが左右に移動するだけ。ボスの左側に位置させていれば、ボスの弾では死なない。また、最初のうちは左下にいれば死なないので、ボスの弾が休むのを見て砲台を撃ちに行こう。

ラウンド3—1

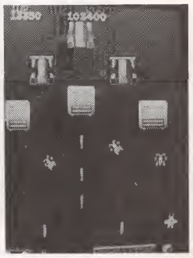
今までのラウンドと比較してきつい面がこの面だ。まず、ヒット&アウェイの攻撃をしてくる戦闘機。ミサイルを5発出してくる謎の生命体。動きが速くて固い戦闘機。動きが速くて自機の縦座標に合わせて、レーザーを出してくる戦闘機。と、強敵がズラリ。

とにかく、弾を出す敵に対しては十分に注意して、特にレーザーを出す敵に対しては、1ヵ所に固めないと画面中にレーザーを出されて、逃げ場がなくなるぞ。



▼この砲台がにょきっとのびる。(4—3)

ラウンド3—2

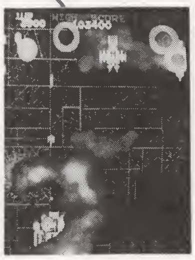


▼左右の箱を早めに倒せ。

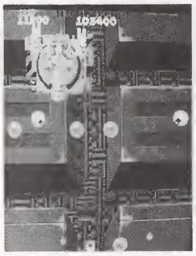
ミサイル（緑）は3方向に分裂するタイプ。無理して追いかけないほうがよい。

中ボスは、赤砲台が加わっている。こいつは正面に弾を出すだけ。ただ、ザコを出す箱が、左右に大きく広がっているので先手必勝で倒そう。青砲台が1つあるので、こいつにも注意だ。

ラウンド3—3



▼画面の上に出なくてもよいが、こういった感じで撃つのだ。



▼敵の動きに合わせればこわくない。

この面は下から浮上してくるザコが主な敵だ。武器は黄が一番。画面左右下から出現する敵が、横座標を合わせて突っ込んでくるタイプなので、左右に撃ちつつ、下から浮上してくる敵に正面の弾を撃とう。

ボスは、斜め方向に弾を出すタイプだ。こいつは正面が死角なので動きを合わせれば死ぬことはない。ただし白砲台の弾には注意。ボスには、青か黄の正面に撃てる弾が効果があるぞ。

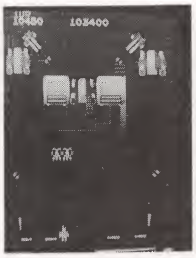
ラウンド4—1



▼この弾の量に注意。

この面も弾数が異様に多いのが特徴。新しい敵キャラも出現するにはするが、たいした攻撃はしてこない。それよりも今まで弾を出してこなかった敵が、めちゃくちゃ弾を出してくるので注意だ。

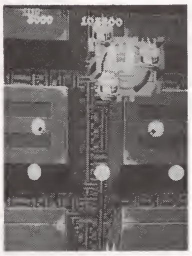
ラウンド4—2



▼中央部から早めに…。

ミサイルは3—2と同じもの。あまり動かないほうがよい。

中ボスは、青砲台が左右に広がってるので、上下の動きでかわそう。箱も2ヵ所あるのでこちらも速攻で倒してしまおう。



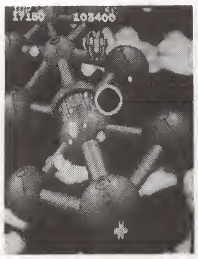
▼この白い弾が速いのだ。(4—3)

ラウンド4—3

レーザーを出す敵は画面中央にくると、突然長くなるので注意。（写真参照）。この敵の残骸は弾を通さない。こいつの後に砲台がある所は黄で撃とう。それ以外は赤でOK。

ボスは3方向に弾を出してくるのだが、これがめっぽう速い。この速さに注意してボスと少しずれていれば大丈夫。白砲台にはやはり要注意だ。

ラウンド5—1



この直後、面クリアとなる。左側が生きのびやすいぞ。

▼点々と見えるのが機雷。近ずいても爆発しない。

この面は機雷みたいのが大量に出現してきて壊せるのだが深追いは禁物。スパイシップを倒す時も注意が必要だ。

その他固くて速い戦闘機や、3方向に弾を出す固い奴が多い。敵の弾も多いぞ。

注意としては面クリアの時に、勝手に中央に移動されるが、その時に弾があると死んでしまう時があることだ。要塞が1回出現して戻ってきた時に、逃げ道を広くしておこう。（直後に面クリアとなる）



▼赤砲台と箱は早めに倒そう。(5—2)

ラウンド5—2

ミサイル群は今までの混合攻撃。横座標に合わせてくるタイプに注意。

中ボスは、手前に箱と赤砲台2つ・後方に青砲台5つの配置になっている。ここは、前の3つを速攻で倒し、その直後に青の砲台のどれか1つを倒しておきたいところ。前の3つ倒したあとは、自機を前に移動して弾をかわす。

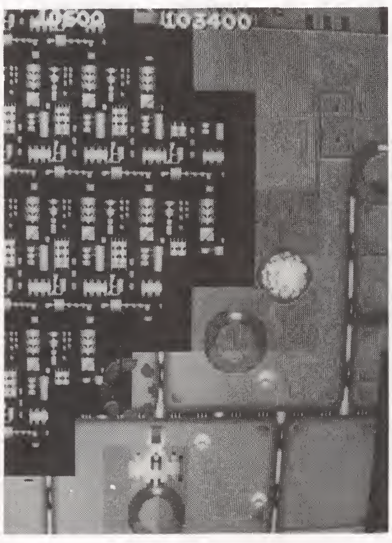
ラウンド5—3

地形がいり組んでいるので激突には注意。武器は緑が使える。場所によっては黄でも可能。

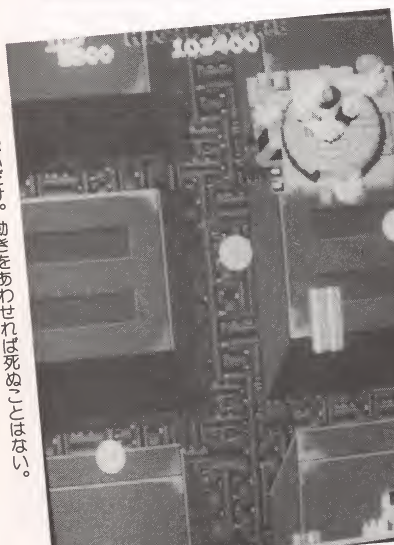
ボスは、レーザーを出す強い奴。このボスは、時々レーザー（弾全体）を連続して出してくる場合がある。その時に画面のはじに、追いつめられてしまう時がある。

白砲台を壊した後のレーザーの周期は、最初の連続が3・4回、以後が5・6回なので知っていれば追いつめられることはないでしょう。

これでとりあえず攻略は終わりますが、5—3までできた人ならば、最終面で手こずるかもしれないけど必ずクリアできるはず。シューティングゲームが得意な人ならば、10回もしないでクリアすることも可能でしょう。がんばって下さい。



▼ここは難所。左側から来て倒そう。



▼2連射が恐いだけ。動きをあわせれば死ぬことはない。

ちょっと待った！あきらめた？

なにっ70万？　これさえ読めば900万は保証するぞ！

ROBOCOP

バビ＝バイオ

できます！保証する1千万点への道

ウソだろう？　どうして1千万点もいくのかと不思議に思ったことがありませんか？本誌の「新・驚異現象」でも、3面の9千点／秒しか載せていませんし、それだけだとどんなに頑張っても350万点程度しか出せません。ではどうすればいいのか？

その前に、稼ぎの理論について説明しましょう。

そもそもこの稼ぎは、バグを利用しています。その理論は画面外にあって、点数の入る固定物（箱、ドラムカン）を壊すということです。

壊し方はコブラ砲とパンチの2通りあります。

コブラ砲の場合、自分の微妙な位置合わせ、画面のスクロール具合等によって点効率がかなり違って来ます。基本的には、固定物を一旦画面内に出し、又それを画面外に隠してからコブラ砲を1、2発撃ちます。

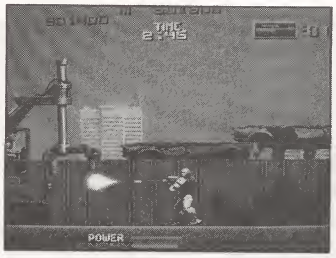
パンチの場合は、固定物を画面の端からぎりぎりに隠して、その場所をパンチするとパンチの回数だけ固定物の点数が入って行きます。

次に、稼ぎに役立つテクニックを3つ紹介しましょう。

1つ目は、ボスの1発殺しです。だれでも1秒間に数万点入るのなら、ぎりぎりまで稼ぎ場所にいたいでしょう。そこで、より長く稼ぎ場所にいるために、ボスの1発殺しを覚えて下さい。

やり方は、コブラ砲を最後の1発にしてボスの所まで行き、ボスにその1発を撃つと同時に、オート9も撃ち込むのです。

なぜそうするのか？　理由は、最後のコブラ砲の弾が画面内にあるうちにオート9を撃つと、なぜかその弾がコブラ砲と同じ破壊力になってしまうからです。

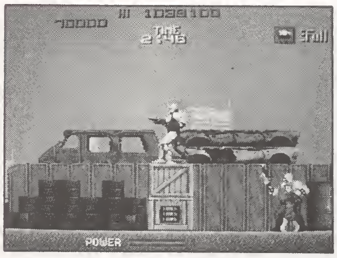


ちなみに、これは失敗です。

こう言うと簡単そうに見えますが、実際慣れないとうまく出来ません。何度もチャレンジして、撃つタイミングなどを体で覚えてください。

2つ目は〝必殺〟ドラムカン背面飛び越しです。（なにが必殺なんだか…）

ほとんどのプレイヤーは、ドラムカンや2個重なった箱は飛び越えられないと思っているでしょう。しかし、実は飛び越えることが出来るのです。



あれっ、箱2個の上にも…乗れるね。

やり方は、ドラムカンに向かってジャンプし、空中で後ろを向いてドラムカンに後ろ向きでくっつきます。そうしたら、そのままジャンプとレバーを、いっしょにコンと入れるのです。

そうすると、あら不思議。マーフィは足を減り込ませながらもドラムカンの上に立っているのでした…。

この飛び越え方を発見したのは北海道旭川市の「WHI-M-ALTHEA」さんです。拍手パチパチパチ…。

これによって、850万点くらいが限界とされていたロボコップに、1千万＋αの道が開けたのです。

3つ目は、ジャンプして先に進むことです。ジャンプすれば歩くのよりも早く移動でき、時間短縮に役立ちます。

それでは、説明はこの辺までにして、実際にどこでどう稼ぐのか記していきます。

しかし、あまりくわしくは書きません。それは…あなた自身でプレイして、感動を体で味わって下さい。

さて――稼ぎの現場検証だ

1面

稼ぎは、もう1面から始まっています。この面はなるべく早く箱が2個重なっている所まで行き、上の箱をこわして（なぜか、この2段箱だけは背面ジャンプでも越えられない）右へ行き、下の箱で前に挙げたパンチ稼ぎをします。



数万点稼いで下さい。

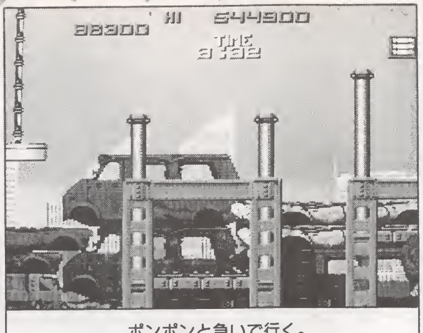
2面

この面は下の段に降りた所にある2段重ねの箱で、しゃがんでパンチ稼ぎをします。

3面

この面は全面中一番稼げる面です。パターンは、あまりくわしく書きませんが、とにかく急いで稼ぎ場所まで走って下さい。

まず始まったら、すぐに右にパンチしてドラムカンと箱を壊し、3WAYを取って下さい。プレス機は重なりながら通り抜けます。重なりながらというのは、プレス機の当たり判定が落下時にしかないので、上昇し始めたら、すぐに行っても当たらないのです。


ポンポンと急いで行く。

次にある大型プレス機もポンポンと上を飛び、前から走って来るザコには目もくれずにボディアタックします。

コブラ砲を持っている敵は乗っている鉄骨の右側から降ろします。その後、ドラムカンの上にサッと乗って、右上を撃ちます。そうしたらすぐ右に行き、ドラムカンが画面から消えたら、左を向いてコブラ砲を1発撃ちます。さて、ここからが大事です。


左に向いてポンと撃つ。

まず、エレベーターの右端に乗って上まで行きます。なぜ右端なのか? それは左寄りに乗るとドラムカンが見えてしまって点数が入らなくなるからです。この時、上にいる爆弾男をコブラ砲を撃って倒しておいて下さい。



このぐらいで、すぐ引き返す。

上に着いたら右に少し歩きます。そして、ちょうどドラムカン全体が右端に見えたら左に引き返して、エレベーターの左側に乗り、少し降りてコブラ砲を1発撃ちます。降りる時の高さの目安は、ちょうどコブラ砲の高さが背景の左から2番目のタイヤのてっぺんに合っていればバッチリです。


この位置にサッとセットアップできるように。

ボスは画面上に少し出て来たら、すぐに右、左の順にコブラ砲を2発ずつ撃って倒して下さい。

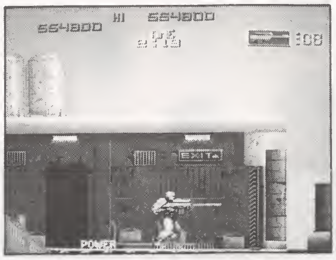
クリア時のベストスコアは480万点。

4面

この面は、根本的に、いつも走っているかジャンプしているかで、止まってはいけません。体力も少しでも残ればいいという感じで、体当たりや弾をくらってでも先に進みます。

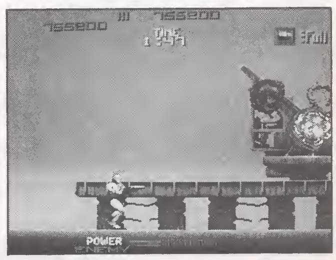
この面の走るコツといえば、まず、2階の貫通弾は取りに行かないこと。次に、左右から迫せまって来る鉄板にはさまれないこと。かせぎ場所にはコブラ砲を5・6発持っていくこと。などです。

稼ぎ場所では、まず写真のように画面右にドラムカンを完全に出し（大体、背景のEXITと通風口の中間点に立てばちょうどいい）黒い入り口のような所の左端まで戻って、コブラ砲を右に2発撃ちます。



出しすぎに注意。


もう少し前でも大丈夫。


分銅が右側に行くときに撃つと決まりやすい。

ボスは、箱の上に乗って1発技で倒して下さい。

ちなみに、この面クリアで840万点程度無いと1千万点は出ません。

5面

この面は、稼げる固定物が1つもありませんが、ザコの投げる手榴弾で少し稼げます。

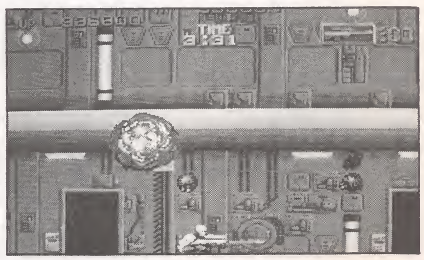
6面

この面の稼ぎは少々面倒で、慣れないと出来ないしれません。

やり方は、最初に出て来るコブラ砲をほとんど使わずに6階まで持って行き、そこにある箱で稼ぎます。

コブラ砲は、箱の先にあるニードルゲートに張り付いて、右を撃てばいいでしょう

この稼ぎで注意したい点は稼ぎ場所に、コブラ砲を7発残して行くということです。なぜ、そんなにいるのかというと、その内の1発で稼ぎ、残った6発のうち5発を右から来るボスに撃ち込み、最後の1発で左のボスに1発技をやるからです。


上の砲台は撃っておいた方が絶対に良い。

この面の稼ぎは、あまり点効率はよくありませんが、「人間、なにごとも努力から始まります。努力は必ず報われ、神は救いの手を差し延べて下さるでしょう」?

とにかく、最後の稼ぎ地帯なので、思う存分稼いで下さい。

7面

この面は、ほとんど稼げません。しいて言えば、手榴弾とED209IIのミサイルで少し稼げます。

と簡単に書きましたが、1千万点への道はかなりきびしいです。だからと言って、無理というわけではありません。現に1千万点いっている人が数人います。同じ人間なのですから、不可能ではないはずです。

あと、現在全国TOPの方の話によると限界が1千50万点ぐらいだそうです。

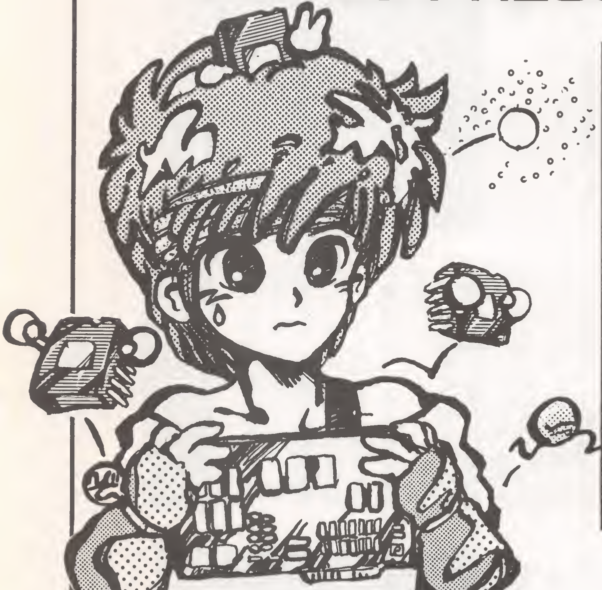
それでは、みなさんも1千万点目指して稼ぎに励んで下さい。GOOD LUCK!

やったね!!

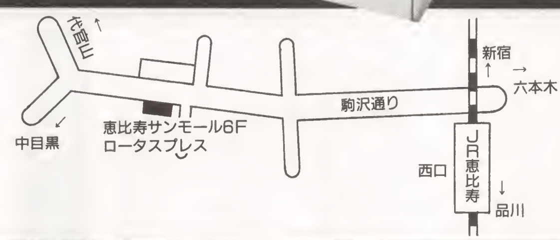
このコンパクトさ、この使い易さで
新登場 !!

家庭用のモニター(アナログ21ピン)で、簡単に業務用ビデオゲームが楽しめます

LOTUS PRESS AMUSEMENT MACHINE







こんなに小さくても君の部屋はゲームセンターに大変身。
MSX用ジョイステックがそのまま使えます。
手頃な価格で19,800円(イチキュッパ)(RGBコード付属)。

LAM-1発売記念特別セール(期間平成元年4月1日〜5月31日)

1.ビデオゲームソフト
- ●悪魔城ドラキュラ…………35,000円
- ●麻雀学園…………35,000円
- ●スーパーリアル麻雀PII……17,000円

2.モニター
- ●富士通ゼネラルDM-405 14型カラーディスプレイ(アナログ21ピン) 67,800円 ➡ 39,800円

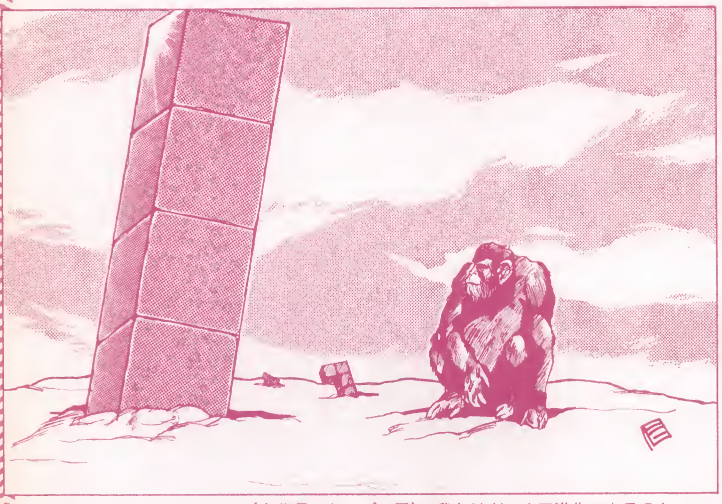
◆代引制度あり ◆送料無料

株式会社
ロータスプレス TEL(03)760-6630

〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-5-8 恵比寿サンモール6F ※資料請求は62円切手2枚同封のうえ、GM係まで。

ゲーメストアイランド

構成：栗原桃郎　助っ人：Ⓣこと TM



↑（大分県　たてぴー君）★我々はどこまで進化できるのか――。

☆今回は、このゲーメストアイランドをご覧の方に「サークルとは何か？」について考えていただきたく、ペンを執りました。

私は半年前までサークルに入っていました。そのサークルは、結成当時はどこにでもある普通の楽しい、明るいサークルをめざしてスタートしたのでした…。

しかし、活動を進めていくのと平行して、私の心の中では「自分達がやっている事は、一般の人々がやっている事と違うのではないか？」という疑問が大きくなっていったのです。

まず、このサークル、入会方法に問題があり、それは「入会する時には、何かのゲームでハイスコアを出さなければならない」という、常連による、常連に有利な規定でした。

今はそのシステムはなくなっているらしいのですが、本来サークルは〝来る者は拒まず〟が大前提なのではないかと考えます。

私がこの疑問を持ちはじめてから数週間経ち、色々悩んだすえに、その事を仲間に話そうとした時、ふっとその仲間が私を拒んでいる事に気が付きました。

そのうち、私が現われると白い眼で見て、何か行動する度に私の方をジロジロ見てばかり。その癖、私が話しかけると無視して、私が他の所に行こうとすると、こちらを見て何やら耳打ちをしているのです。その時の目は、はっきりと「早く出ていけ！」と言っています。

その事をきっかけに、私はそのサークルを自然に離れていき、半年間ゲームを断ちました。

半年後、受験も終わってやっと自由の身となり、今度はまた別のゲームセンターを中心として自由気ままにゲームを楽しんでいました。

すると、前のサークルにいた人の1人が僕に話しかけてきてくれました。あの時は内心びっくりしたのと同時に、とてもうれしかったのです。その人も実は前のサークルに見切りをつけて（早い話、あきれて）こちらのゲームセンターに移ってきていたのです。

その人がなぜ私と同じように離れてきたかというと、あちらのサークルは、サークルの名前をしたただの変な集団で、しかも妙に連帯感が強く、実は私を拒み始めた理由もなんと「修学旅行のお土産を渡さなかった」だったのです。

他にも「私がアニメを見ていたから」という理由があるらしいのですが、一体アニメを見て何が悪いんですか？人の趣味を他人にとやかく言われる筋合はないと思います。

その人は前から話の合う人だったので、その後は細々とサークルみたいだけどサークルではない（あえてサークル名もつけたくないんです）、つまり新しい考えの下で楽しくゲームをして、ハイスコアボードを書き、県外のサークルとつきあう楽しい日々を送っていました。

そんなある日ゲーセンに行ってみると、スコアボードに私達を馬鹿にした落書きがしてあり、私達のスコアネームが勝手に書きかえられているではありませんか。私達はその瞬間、何の事かよくわからず不思議に思いました。こんな小学生低学年がやる様な事を中高生がやる訳がないと普通は思いませんか？　やっている事は大胆なのに、やる手口がセコい。思っている事を面と向かってなぜ言えないのでしょう。

私達が毎日苦労して書き直しても、私達が帰ったあとに彼らがやってきて直していくので、いつまでたっても終わりが見えないのです。本当は当人達と話して事が済めば一番良いのですが、当人達は聞く耳を持ちません。ですから、このゲーメストアイランドを通して、全国の私たちと意見が同じ人達に力を貸していただきたいのです。

最後に、「サークルとは何か」を自分なりの意見で書いてみます。

サークルとは…

「同じ者同志が集まり、和気あいあいとした中で、ほほえましい笑い声が絶えない、しかも常識をわきまえていて、来る者は拒まず、喜びをみんなで分かり合い、楽しんでいける自然的な集まりである。しかし結束ばかり考えず、1人ひとりが善い事を善い、悪い事は悪いということができる自己主張がなくてはいけない」という事です。

〈青森県　夢野商人君〉

今月のボツはいやだっ!!

MONTHLY SUBJECT

サークルって何だろう？

私の体験。君の素直な意見を聞かせて！

★ゲーメストとしては夢野君とそのサークル、どちらの立場が正しい等と決めつける事はしません。

ただ、サークルが当初の目的を忘れて、あまりに厳しい規約を強いたり、他を攻撃したり、あるいは閉鎖した世界に化した時、会の大小にかかわらず、その集団は迷惑な存在になりかねないのでは？

あなたの身の周りで、似た様な事はおこっていませんか？反応を待ちます。

ゲームはバクハツだ!!

GAME LIFE

先月3年間アイランドを担当した御旅屋さんが引退されて、今月から私がアイランド担当となりました ちょー至らぬ担当ですが、これからもアイランドとゲーメストをよろしくお願いします

――編集部 アイランドにのるのは久しぶり？ …の栗原

決死のサバイバル・ゲーム 血ぬられた学生生活

☆こんにちは。とーとつですが、私の通っている中学校の3年（3月現在）の間には恐しいトラップが流行っています。それは、イスに「ガビョー」をしかける事だ!!

ひやー恐しかー。あのケツを貫くスルドイ痛みは味わった者にしかわかるまい。

読者の衆は「ケッ！ フツーあんなマヌケなワナにひっかかるヤツっていねーんぢゃねーの？」とお思いでしょう。しかし、それは甘〰〰〰い!!

イスに座る時、一度確かめて座ってもケツとイスの接するわずかの瞬間にガビョーが放りこまれたり、授業中はモチロン、バスの中、さらには入試会場にまでも…うーむ、デンジャラスだぜ。

その神技ともいえるしょーもないテクを修得した私の友人O、S、Nと4人でゲーセンに行った時のこと、私がメタルホークをやろうとした時である。

私はいつものように条件反射でイスに座る前にガビョーがないか確かめた（悲しいぜ…）。奴らなら場所を選ばずオレのケツにガビョーをさすことを実行するであろう。

私は用心してあたりを見回した。ヤツらは麻雀コーナーでPIIIをやっていた。よし、安全だ。私はためらわずイスにシッダーンした。その時!!

私の中枢神経に冷たい影がよぎった!!

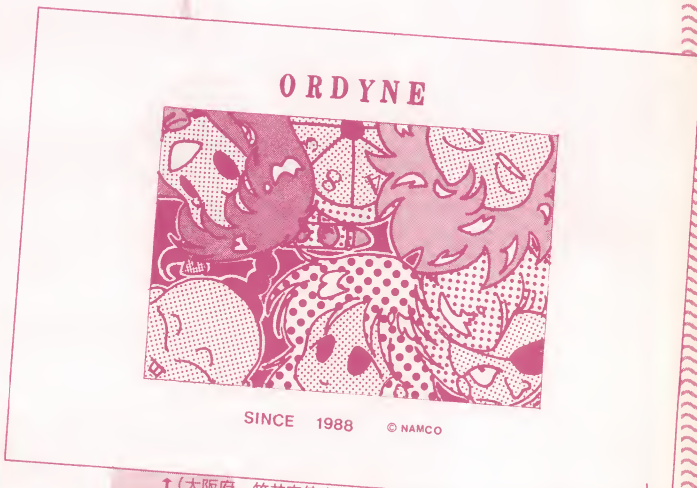
ブスッ。うぎょぐわどわぴえ〰〰〰!!!! そう、ケツにガビョーが深々とつきささったのである。そ、そんなバカな…チェックは完璧だったハズ。

……ハッ!? よく考えれば、オレは今日、玄関の所でガビョーをひろって、後ろポケットに入れたんだった…。今まではよくささらなかったものである。私は、やり場のない怒りと共にゲーセンをあとにした。さいわい、この危険な遊びはだれかが破傷風でブッ倒れるまで続くであろうと言われたが、我々の卒業と共に幕をとじた。（ゲーセンで、他人に迷惑をかけることは一切しませんでしたから御安心を）

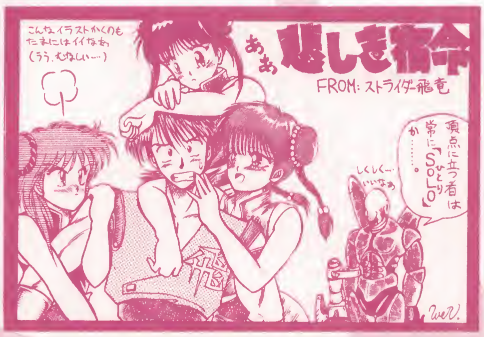
サビたガビョーは危ないから使わないでね。一撃必殺だぜ。

（長崎県 山羊山改め“ささるといたーい”ワイド・カンダタ君）

★なかなかワイルドな学生生活を送っているよーだね。いやぁ、若人はそうでなくっちゃあ。かくいう私も、誰か一人がスキをみせようものなら「ラガー!!」の声と共に食事中だろうとパンツ一丁だろーと十数人でタックルして「ウッ！ ウッ！ ウッ！」と高圧で生け贄を屠り去るという毎日で、掃除ロッカーや窓ガラスが年中ぶち壊れていたもんだ。うーむ、懐しい…。



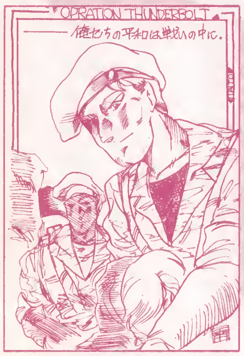
↑（大阪府 竹井由佳さん）★funny merry fellows!! テレカ



↑（熊本県 WERDNA君）★こんな立場もたまには…いつでもイイって？



←（マーベルランド在住の田尻健一君）★出ますよっ。細身がいーですね。



↑（愛知県 雷“達人よい！”将斗君）★戦いが生み出すものは、時には血と涙ばかりではない。



↑（愛知県 六鹿文彦君〔職業・機忍〕）★脳裡に脈うつ電荷、鋼鉄の思考――サイバーウォーリア、稲荷。「こいつぁかっきー！本物を見て言うんだから間違いない」


↑（東京都 K²君）★闇の天使、セイレーン。よく見ると骸骨の中に…。

いきなりクレジット音クイズ

次の文はゲームのクレジット音を字で表した物です。さて何のゲームでしょう?

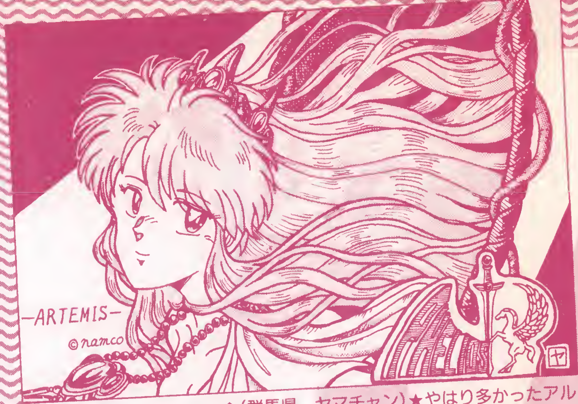
わかるわけないやないかい!! と思う人がいると思うのでヒントを出します。

❶ 〝がんばってね!〟	ウグイス嬢の声で読む。
❷ 〝やだー!〟	一切アクセントはつけずに淡々とヒワイに読む。
❸ 〝パンパカパーン(ありがとうございまーす)パンパンパンパーン!〟	カッコ内は女の声。他は2、3人の男の声で読む。
❹ ガッガッガガガガガッガッ、ピーーッ!	メインBGMもこの「ガッ」と「ピーッ」(ホイッスルの音)だけで構成されている。
❺ ピロリロピロリロピロリロピロリロ…	最低13回はくり返して読む。
❻ チラリラ―――――…	「…」の部分は果てしなくのばす。
❼ キーン!パラパパパパン バンバンバンババン!	「キーン!」は力と力がぶつかる音をイメージする。
❽ ジャジャジャジャーン 〝Go!Go!Go!〟	厳密には最初の「ジャ」の前にドラムがひとつ入る。
❾ ちんとんたらん たんたんたんたんたん…	ひらがなの雰囲気で、音と音はやや切って中華風に(うわー、大ヒント!)読む。
❿ ギギイイィィ……ン	ガラスをフォークでひっかいた音をイメージして読む。
⓫ パン! タンタラタン バーバン!!	「パン!」は手を打った様な音だと思う。
⓬ チロリロ〜…ン	「チロリロ」の部分にも、「〜」の感じを入れ、少し哀愁をこめて読む。
⓭ ピポー	フジテレビ「クイズ年の差なんて」でNGワードを言う時に使われてた様な気がする。
⓮ ピキーンピキーンピキーンピキーンピキーン	「ピキーン」は5回できっちり止めること。
⓯ タンタンタランタタン、キュー…ン	「キュー…ン」のイントネーションはさげて読む。
⓰ パラパパーン!!	この場合の「パ」は金属的に読む。
⓱ パラパパパパパパパパパパン!!	最後の「バン!」はオーケストラヒットの音で、「パラパパ…」はなるたけ早く読む。
⓲ パラララララララララララララララララ…	音程を適当にひねくって、なおかつオクターブを下げながらできるだけ早く読む。

(愛知県　臥竜戦士オスカー君)

★これはおもしろいね。私は8つぐらいわかったぞ。皆さんはどうかな?㊥

正解!! ①熱血硬派くにおくん ②ポケットギャル ③麻雀学園 ④1942 ⑤シティコネクション ⑥プレイウッド ⑦忍者ウォーリアーズ ⑧コンチネンタルサーカス ⑨功里金団 ⑩ラストミッション ⑪ダライアス ⑫フルスロットル ⑬キッドのホレホレ大作戦 ⑭レイメイズ ⑮スクランブルフォーメーション ⑯究極タイガー ⑰魔獣の王国 ⑱ゲイングランド



↑(群馬県　ヤマチャン)★やはり多かったアルテミス。でも、彼のは個性が出ててよいです。



←(横浜市　佐々木無宇君)★全身凶器のストライダーズ。満員電車にのれない。㊥

自○党の支持率には消費税が何%ついたのか?

☆4月1日からいよいよ消費税が実施されましたね。ところで今、ふと思いついたんだけどゲーム料金はどうなるんでしょうね?
制度どおりにすると200円→206円、100円→103円となりますね。とてもじゃないから中身を減らすという事にしても、機数を減らすと減らしすぎだし、難度を上げるというのも…まさかエンディングの途中でいきなりブツ切れになったり、音が3%分出なくなったりするとかじゃないでしょうね。
それより、私の一番恐れているのはゲーム性をけずられることです(ハハハ)。ただでさえ少ない昨今のゲームからさらに、けずれというのはあまりにも無体な。(ジョーダンだって)
まぁ、最終的には店の方が全部引き受けるんでしょうが、大抵のゲームセンターは年収3千万円以下でしょうから仕入れ値の3%分だけを納めるんでしょうね。

(保谷市　DUB君)

★ホントに、本当ーにおもしろいゲームだったら100円でも200円でも不満にはならないけどね。消費者も大変だけどお店やメーカーも大変だなぁ。まったくこんな法案いったい誰が…責任者出てこいっ!! サルビーム発射!! あ〜ドイポップやりたい。

愛と青春のGAME OVER

Mr.へりの巻

☆これは去年の4月、グラIIにハマッていた頃に出会いました。それまで熱中してきたゲームがRータイプや究極タイガー、グラIIとどれもバリバリの硬派シューティングだったので、Mr.へりのようなコミカルタッチで強制スクロールのしないゲームが新鮮に見えました。まぁ、2面あたりでいつも終わってしまい、結構難しいゲームでしたが、実はこいつには味わい深い思い出がありましてねー。

あれは丁度ひらひら花びらの舞う春の午後、女子校と合同でやった部活の花見の時でした。(実は僕んとこ男子校なんです）全部で30人はいた中で男は僕ら8人だけ、どんなつまらん奴でもモテるという素晴しいシチュエーションだったのに、何故か僕は1人の女の子ともお話しができなかったのでした。

正確に言えば、一応は話せたのですが、それも一言二言話したのみ。

「下駄なんかはいてて寒くないの？」

「いやあ、別に」

「ふーん、そう」(くそー、何なんだっつーの！　ちなみに僕は下駄を愛用している。)

全く、こんなにつらく、せつない青春があるでしょうか。いや、無い！　未然はすべて、「むずむずまほし、じんましむ」!!

とにかく僕はその時、言いしれぬ寂しさをひしひしと感じ、1人で2人の女の子の相手をしてる仲間から2次会に誘われても行く気になれず、かと言ってこのまま家に帰るのも空しいだけ。

で、こうなったらぶぁーっとハデにいくか、とゲーセンに入ってかれこれ2時間、あり金を使いまくったのですが、その時お金を入れまくったのがMr.へりだったのです。いやぁ、あの時のMr.へりは本当に面白かったです。

P.S.　しかし、やってる最中はともかく、軍資金も底をついて店を出た時にはどしーっと空しさが入る前以上に重くのしかかってきたのでした。しかもゲーセンに人はいないし、辺りはすっかり暗くなって風は冷たいし…。嗚呼、僕って何てかわいそうなのかしら…うるうる。

（福島県　じゃりン子大野君）

★…う〰〰む、笑っちゃ悪いけど何とゆーかうーむ。そのうちなんとかなるさっ、頑張ろう!!　ゲームもいいけど、女の子もねっ。ちなみに私も男子校でした。うき！　テレカ（当）

てなわけでいきなり謎のコーナーができてしまったワケなんだけども、こいつはいってみれば「OLDゲーム伝説・読者様バージョン」なのだ。OLDゲームやハイスコアには全然こだわらなくてイイから、そのゲームにまつわるホロ苦い青春のメモリーや、あまりに情けなくて全国百万読者に笑いとばしていただくしかないよーな話などあったら送って下さいな。あんまり古いゲームやマイナーなゲームは写真や解説でフォローを入れますのでヨロシク。

私の先生はゲームファンなのだ

☆アイランドには、よくゲームを良く思わない親や先生の事がのっているけど、うちの学校にはこんな先生がいます。

○修学旅行のとき、ホテルのゲーセンで「ハングオン」「サンダーセプター」をたてつづけで1コインクリアした、た、理科のS先生（男）

○学校のパソコンで「ウィザードリィ」をやらせてくれた部活のF先生（男）

○はっきりいってマニアのM先生（男）3回ほどゲームの基板（イシター、グラディウス、ゼビウス等）をかりました。

○お気に入りのアクセサリーはドラスピのバッジの英語のO先生（女）

全国の学生諸君、君の学校にもこんな先生がいるかもしれない。みんなでさがそう！

（千葉県　「先生大好き」たこさん）

★いー話じゃないの。身の回りの人にゲームファンって案外多いぞ。昔、親父と温泉に行ったら、いきなりアフターバーナーはじめて驚かされたし、こないだは床屋で店員のおっさん約2名といきなりゲームの話で異様にもりあがって、見事にカミソリでほっぺた切られちゃったし。

片手が不自由なのに…15歳の春に思う

☆ある日、行きつけのゲーセンに行くと、いつものように誰かがテトリスをPLAYしていた。

その日の人は、平凡な会社員のような人でした。黙ってその人のPLAYをジーッと見ていると、レベル8でゲームオーバーになったので、僕は「あんまりうまくないな…」等と思いオーダインをプレイしに行きました。

その後、テトリスを見に行くとまださっきの人がやっている。よっぽどテトリスにのめりこんでしまったんだな…と思い、近くによってずーっと見ていて、

「はっ……！」としました。

その人は片手が不自由で、片手でテトリスをプレイしていたのです。思わず…すごい!!と思ってしまい、パッと画面を見ると、あの地獄の面と言われていた（ちょっとおおげさかな？）レベル15をこして17まできていました。それを見て、少しの間呆けてしまいました。

片手が不自由なのに、あのレベル15をこしてしまうなんて…。ついつい感激してしまい、その日以来途中であきらめるという考えはすててしまおう、と思いました。

（岐阜県　たこらん君）

★人それぞれ持っているものは違うけど、みんな力いっぱい頑張っているのだね。皆、せいいっぱい生きているかな？　テレカ（当）

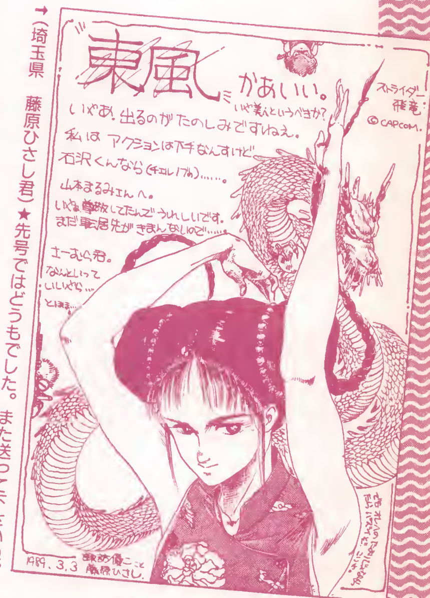
ふれあいゲームの世界

TOUCH THE HEART!

ゲーメストに誤植が多いのはメ切りを守らないライターがいるせいだっ！　というわけで、これからはライターがメ切りを1日遅らせるごとに罰金千円、誤字1文字につき百円という風にしてみては？

——大阪府　荒井岳君

★進行H氏大喜びのこの企画、実現…するワケないっしょ!!



→（埼玉県　藤原ひさし君）★先号ではどうもでした。また送って下さいね。

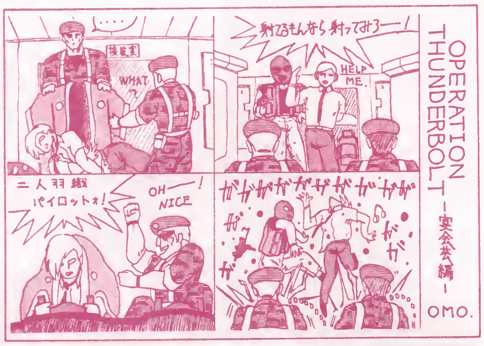


←（兵庫県　ごめんなさい・さーむら君）★先日は御迷惑をおかけして、どうもすみませんでした。

パロディゲーム大集合

No KIDDING!

先日、編集部に読者から「忍」の1文字を刻んだカマボコ大の銅板が届きました。で今それが壁にかかっているんだけど、一体何の為に送ってきたのか? 永○村の竹さんを見習って、編集部は忍の1字で耐えしのべ、という意味かな? (深読み? それにしても原稿もっと早くしておくれ! ㊎)



↑(石川県 表英昭君)★敵かっ!! ダダダダダ しまった、人質だった…と思ったら後ろから! ズガガガガやあ、ロイだったぁ…。

吸い取るだー ヒル

by 株来ん

誰でも一度や二度はあるだろう。ザリガニを追いかけて沼の中をはいずり回っているとき、ふと気付くと体じゅう血吸いビルにたかられ、パンツの中にまで8匹も入り込んでいたことが…。

そして君は、近くにいた無職のおじさんに助けを求めたはずだ。するとおじさんは火の着いた煙草をヒルに押し付け、1匹々々剝ぎ始めるのだが、そのうちなんだがレバーをやいたような香ばしいにおいが立ち始め、たまらなくなったおじさんと君は、思わずヒルを全部焼いて食べてしまった事だろう。

う〰〰ん、誰でも一度や二度、経験したはずだ。(……くらっ……㊍)

僕などは、マムシにかまれた時、薬局から血吸いビルを30匹ほど買ってきて、束ねて毒を吸わせて一命を取り留めた事もある。もちろんその後、そのヒルは食べた。マムシの毒を吸ったヒルで大変"精"がついた。(……くら…くらっ……!㊍)

さて、このゲームはそんなヒルを操り、敵の血を吸い尽くす、斬新な"スイトリゲーム"だ! コンパネについたストローでヒルを操作してどんどん吸え!!

敵キャラクター紹介

ロシア兵…自由を知らないかわいそうな人達。そんな彼らにも小さな幸せぐらいある。そんな彼等を君は倒す事ができるか(いや、出きない 反語)。

ラスカル…最近、日本でも、どこぞで野生のあらいぐまが繁殖しているそうだ。そのあらいぐまを大量に捕まえて、中身をほじくり出して、中にホルマリンをつけた綿をつめこんで「あいらぐまラスカル」とかいって売り出せば大儲けできるだろう。

アマゾネス…発展途上国に生きる彼女たちは、ペスト、マラリアなどの伝染病を持っていかねない。もし、彼女らの血を吸い伝染病にかかった時は、笹川会長と高見山のところに行き、オサると一緒に1日1回善い事をしなければいけない。ちょきちょきちょきちょきんのきんよーび♬

中国娘…うまそうな血だぜプルプル! などといっちょるとんでもね――!! 彼女らに負けたら最後、中華なべに豚足と共にぶち込まれ、なまこなべのだしにされてしまう。

グラウンドマスター…じじいの血なんてまじーもんだ。こんなヤツは無視しよう。

(新潟県 Dr.マブーゼ君)

★気色わるか―――っ!! この内臓感覚ならぬ寄生虫感覚は一体どこから? 地域性の違いか!? ほとんど毒なんだけど頭の血を吸い取られて松!! ㊟

忍者言うてんねん

by TEKMO

2人の忍者がアメリカへ武者修業の旅に出た。忍者ブームの波に乗り、BIGになろうという下心もあったのである。

しかし、御存知のように、アメリカ人とても体デカイ。なぜか皆さん武器持っててとても物騒。忍者たちは「修業どころじゃない」と身の危険を知り、修業をやめ、ただひたすら逃げることにしたのである。「逃げるのではない。帰るのだ!」(忍者・談)

ちなみに、このタイトルは「忍者龍剣伝」のデモの声がこう聞こえるので名付けただけである。内容には一切カンケーないのよ。

3段連続拳 最もオーソドックスな攻撃である。「謝れ」ボタンを押すことにより、

①謝る
②わびる
③土下座する

の3段階の技で敵に殴られなければ許してくれた事になる。

首切り投げ 自分の首を取り、投げとばす大技。大魔界村のシールダー考案の技。普通の人間が使えば、まさに自分が必殺技となる。

こむら返し

①敵が来る所を、カベに向かってキック!「グキ」

②足がつる「オー! オー!」「…………」

③敵があきれて後ろを向いた所を逃げる、とっても正々堂々とした技だっ。

半導蹴り アメリカ人のキライな日本の半導体を踏みつけて、相手に許してもらう技。どこまで卑屈になれるかが勝負のわかれ目だろう。

ぶちかましアイテム 障害物などを壊してしまうと、お巡りさんが出てきてつかまってしまう。剣や薬のカプセル等が出る事もあるが、とると銃刀類不法所持罪、麻薬所持罪で刑務所行きになるぞ。

(大阪府 武本貴教君)

★このコーナーでは相当の実力をもつ彼。他のみんなも負けるなっ!! どれだけバカバカしい事を文章化できるか? ゲームのパロディというより、ゲームの姿をしたパロディ、そんなのが来るといいなぁ。



↑(埼玉県 やったぜ合格過去忍者君)
★投げる! うつ!! すべりこむ!! 実は名選手のリックであった…。

↓(栃木県 斎藤隆司君)★仲間内でゲーメストにのる競争してるんだそうな。…頑張って下さいな。



こちらこだわり派

READER'S OPINION

この前、なんとおじいちゃんゲーマーがいた。さらにストリートファイターなんてやってた。わ、若い…。が、終わってから大鏡の前で「波動拳!」と叫んでポーズをとっていた。年だな…。

——大阪府　桜井玲君

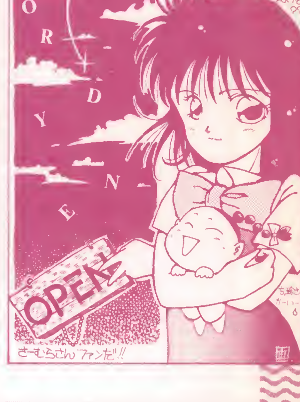
↓(神奈川県　Lud君)★宵闇。日常が幕を降ろし、人々の知らないもうひとつの現実が動きはじめる。



↓(大阪府　「関大前チャレンジャーはよいお店」単気筒君)★なんか女の子が色っぽくなったねー。珍さんうらやましいー。



↑(兵庫県　"守谷くん元気?"いくこさん)★話題のエンディングは見ましたかな?　1コインで3周目行けちゃうぞ。



AOUショーは誰のためにあるの?

☆ある日、私はよく行く店の店長さんにゲーメストを見せに行きました。いつも、この店長さんはゲーメストのニューゲーム紹介を見て「これ、入れようか?」とか、ランクの調整などで私の意見を取り入れてくれるのです。

いつものように、3月号を2人で見ていたら、P39の〝AOUショー入場券50人にプレゼント〟というのが目に入りました。

すると店長が、「こんな事しなきゃいいのに…」と一言。私が「なして?」と聞くと、店長は「ショーの時はどのゲームもただだから、学生はもう1日中会場に居座っちゃって、オペレーターはまるっきりゲームができない。去年もグラIIなんかすごかったし、AMの時だって、本当に参るねえ」。

…確かに店長の言う事ももっともだと思いました。他のオペレーターの人達もこう思っていると思います。けれど一般の人もゲームをする権利があると思うし、こういった問題をど〜やって解決していったらよいか、よく考えた方がいいと思います。(当たり前か。)もちろん業者サイドの人もですよ!!

私の考えでは、まずオペレーター専用台を作ったり、ビデオやパンフレットで後半の展開を見せたりして、継続プレイがなるべく多くならないようにする事。

そして、学生がサボって行くのは絶対にダメ!　当然ですよね。こういった事をすればよいのではないでしょうか。

これからもショーがあると思いますが、少しずつ良くしていってほしいと思います。ショーが終わるたびに「オペレーターはゲームができない」なんて声が聞こえるようじゃ、なんか寂しいですからね。

最後に余談ですけど…

私「ねぇ、PIIIのランク下げてよ」

店長「じゃあ、私がやって、すぐ負けたら下げてあげよう」

そしてゲームは始まり、店長すぐテンパッて「よっしゃ、リーチだ」と言った次の瞬間、かすみちゃん一言「ツモ」店長「……」

それ以来、ここのPIIIのランクは一番低い。チャンチャン。

(長野県　小林芳之君)

★今回のAOUショーは一般入場を禁止するということになってしまって、楽しみにしていたゲーメスト読者に、少しでも役立てばということで入場券をプレゼントしたんです。業者と一般入場者との摩擦(たとえば業者がプレイできないなどという)なんて、運営の仕方で解決できるのでは…。

とにかく、プレイヤーあってこそのオペレーターでありメーカーではないでしょうか。というのが、ゲーメストの考え方です。

訴え怒るだけでなく納得させる立場に立とう

☆4月号のOCTPUS君の記事を読みました。4月号を持っていない方のために要約しますと、彼(実は僕と同い年だったりする)の家族は、彼以外全員「ビデオゲームアレルギー」で、特に彼のお父さんがゲームを嫌うのだそうです。それについて彼は、「ゲームに無理解な父が嫌いです」と語っています。

僕は、今までそれほどひどく親にゲームを侮辱された事はないですが、これについても問題ありです。昔、なんかのマンガで「人に信じてもらうためには、その人を信じるしかない」というセリフがあったような気がしますが、それと同じ事だと思います。

ただ、彼は「父は『遊ぶ』ということを知らずに育った」と書いていますが…。

それは本当のことでしょうか?　自分の父親の少年時代なんて、タイムマシンでもない限りわかるわけありませんよ。本当は子供の頃遊びすぎて就職とかに苦労して、せめて息子にだけは苦労をさせまいとしての行動かもしれませんよ。

そう考えれば、彼のお父さんの行動だってわからない訳ではないでしょう。どうせなら物事を良い方に受けとって、楽しく生きた方がいいと思います。

(もちろん悪い方を見逃すわけにもいきませんが…)

さて、彼は「ゲームを理解しない人達は大変かわいそうだと思います」とも書いていますが、これについても問題ありです。昔、なんかのマンガで「人に信じてもらうためには、その人を信じるしかない」というセリフがあったような気がしますが、それと同じ事だと思います。

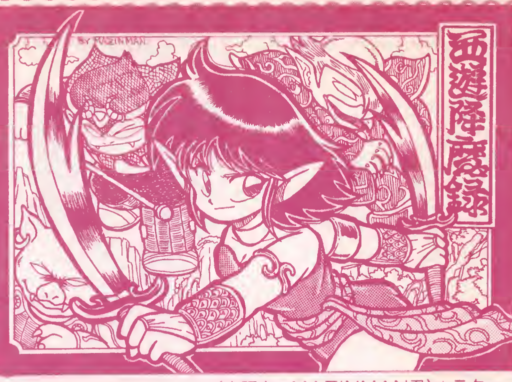
最後に、OCTPUS君の様に「偏見への怒り」の手紙をゲーメストに投稿する方が大勢いらっしゃいますが、それだけではゲーセンは日の当たる場所に出れませんよ。もっと公に訴えるべきだと思います。

今うんと勉強して、総理大臣かなんかになって、会見のときに「ゲーセンは情操教育の場として最適です」なんて発言したらいいかもしれませんね。

(僕は多分無理かもしれませんがね…)

(神奈川県　SHIN君)

★やたらと権利を主張するば



↑（大阪府　MAZINMAN君）★テクノスのパワー溢れる新作に期待っ！ (当)

かりが能じゃなし、ツェペリのおっさんの言う通り「敵の思考を知れ！」なんだよね。
人それぞれ立場も趣味も違うのだから、相手がなぜ自分と違う意見なのか理解して、相手にも自分の立場を理解してもらおうとすれば、おのずと状況が見えてきて、自分の目的の為にはどんな手段をとればいいのかわかると思う。
テレカ(当)

どうして今までなかったのビデオゲームのTVCM

☆それは3月24日午後8時45分ぐらいに起こりました。夕食の後、暇つぶしに「風雲！たけし城」というTVを見ていると、いきなり「カプコンCPシステム！」の声と共に今までTVでは絶対に見る事のできなかった光景が写し出されました。
なんとロストワールドの名無しの超戦士がツタンカーメンと戦っているのです。さらに、その次にはストライダー飛竜がシベリアの雪の急斜面を走り抜けていく場面が、さらに「天地を喰らう」や「ウィロー」の画面が…。
このおそらく本邦初のビデオゲームのTVCMを見て、僕は「ついにアーケードゲームが世の人々に認められる時が来たか」と思いました。
なぜかって？　こういう宣伝活動こそ、88年8月号で静岡県のRIP君が言ったように、ゲームを知らない人達をゲームセンターに引き寄せるのに役立つからです。
僕達がいくらゲーメストで「ゲームはすばらしい創造物だ」と言っても、世間の人達には聞こえません。でもTVだったら、多くの人の目にそのすばらしさが映像で入ります。それがたとえ15秒のコマーシャルでも、世間に与える影響は大きいと思います。
ゲームメーカーは、マニアやゲーマーばかりにゲームをアピールするのではなく、もっと世間の人達にビデオゲームをアピールするべきではないのでしょうか？
（兵庫県　エンキドゥ君）
★本当の所、今まで何社かがゲームセンターのゲームのTVCMをやろうと企画したらしいんですけども、実際に放映までこぎつけたのは今回カプコンが初めてだったんだそうで、かなりの反響があったみたいですね。ゲームにたずさわる我々としても嬉しいかぎり。
今後もアーケードゲームがますます色んなメディアに登場してくれるといいですねー。

新担当よりごあいさつ 送れよ、さらば救われん



☆創刊号から投稿してきたこの私が、何の因果か担当者。笑いたければ笑うがいいさっ!!　と、いうワケで、今月から私栗原がアイランドの担当となりました。
やると決まった以上は超気合い入れて面白いコーナーにしようと思うので、皆さんどーかよろしくお願いします。
ではここで、改めてお便り募集。ゲーメストアイランドでは、皆さんのイキのいいおたよりを激烈熱血お待ちしております。
文章は、エンピツ書きでもかまわないから、スッキリとして言いたい事がよくわかるように。真面目な意見から超バカバカな内容のものまで幅広く受け付けているぞ。従来の考え方やコーナーにとらわれないとんでもないお便りをよろしくっ!!
イラストは、なるたけハガキ大の紙にスミやサインペンでかいてちょうだい。封書でまとめて送る時は、1枚1枚裏に住所氏名ペンネームを書いてほしいっ。
絵のうまいへたじゃなくて、やっぱりアイデアと個性なのだ。誰がかいても同じよーなイラストなんて、見てもつまんないでしょ？　頭をひねって、スゴイのをかいてね。没がなんだっ!!　常連とは、常に載る者にあらず、常に送る者の事なのだ。
ご商談コーナーは、必ずハガキで!!　ただこのコーナー、実はひそかに一番高倍率なので、没になっちゃったらゴメンなさい。
〆切りは発売日の前の月の20日ぐらいが目安。明日のゲーメストの売り上げをのばすのは君だっ!?　めざせ投稿王!!（肉親を人質にとらないように…!!）
（地平線の果て　栗原桃郎）



↑（横浜市　さいこぱすそると君）

企画コンテスト 生かすも殺すも君次第!!

最近、ゲーメストのカラーページが増えている事にお気付きかな？　なに？　知らんっ!?　シクシク…。
とにかく、以前に比べてページも増えて、色々な事をやる余裕ができたゲーメストなのだ。（本当だよっ）そこで景気付けに一発、今まではできなかったこんな企画をやってほしいぞっ!!　という君の、あなたの夢がかなう（かもしれない）企画コンテスト!!　をぶちかましてみたい、と思うのだ。決してネタ切れではないのだっ。
今の所出ている企画としては、外国製のゲーム紹介や人気ゲームの名場面集の連載、悪夢のゲーセンおわらえカラーバージョン等が出ているんだけれども、メーカーやいろいろな人と直接コンタクトがとれるというゲーメストの立場を生かして、実現可能な限り面白い企画をバコバコ出してほしいっ。実現不可能でもウケれば何かあたるかも？　なるたけ具体的な企画の内容をかいて、（封書可ー）「企画コンテスト」係までっ。
〆切りは5月末日。優秀作は誌上で発表し、実際に使用させていただきます。ひょっとしたら原稿を依頼してしまうかもしれない。（そうか、この手があったか…!!）（じょっ冗談ですってば）
賞品として、ウィンドブレーカーやテレカのセット等々を用意しているので、皆さんもレッツ編集者!!　白黒ページやオリジナルグッズの企画もよろしくなのだ。

カラーイラスト特集 再び！

おかげ様で大好評のカラーテレカ&カラーイラスト特集、今ここに第2回コンテストの開催とあいなりました。
今度はおっきく扱えると思うので、テレカのデザインにこだわらず、楽しくてキレイなイラストをいっぱいちょーだいね。デザイン採用者には賞金1万円とそのテレカをプレゼント！　優秀賞・大ボケ賞も考えているよん。
イラストはカラーで、あとはアイランドの要項と同じ。「カラーイラスト係」まで。
〆切りはこれも5月末日。8月号で大きく紹介するので、力作・傑作を期待しております。

ご商談コーナー

☆このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。
ななお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を試用すること。これは最低限のマナーです。
　掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等)、または業者の方の御利用はご遠慮ください。

売ります

☆究極タイガーを3万円で売りたいです。※都内に限る。（〒176 東京都練馬区7－3－1－314 西野シンイチ）

☆18インチ筐体（ペアパネル、ベラボースイッチ付・完動品）を2万5千円ぐらいで売ります。まずはW葉書で連絡を。（〒932－03 富山県東 波郡庄川町青島3449 斎藤雅弘）

☆ゲーメストNo.2～30（4を除く）を送料そちら持ち。希望価格をかいて、W葉書で。（〒839－12 福岡県浮羽郡田主丸町大字以真恵378－1 金本純司）

☆キョーワのコントロールBOX（ビデオ、RGB対応）に熱血高校ドッヂボール部を付けて3万円以内で売ります。コントロールBOXのみ1万5千円でもOK。希望価格をW葉書で。（〒673－14 兵庫県加東郡社町89－6 藤本達也）

☆PCエンジン用AVブースターとメガドライブのメガアダプターをセットで5千円で売ります。（両方共キレイです。）一番早く届いた人にはセガの覇者の封印をつけます。葉書でよろしく。（〒510 三重県四日市市稲葉町4－30中浜アパート5号 畠野和彦）

☆キョーワのコントロールBOX（RGB対応）を1万5千円で、ゲーム基板グラディウスを2万円で。送料こちら持ち。W葉書で!!（〒167 東京都杉並区善福寺2－14－20 小山創史）

☆業務用ゲーム基板、コントロールBOXを安価で売ります。まずはW葉書で。（〒381 長野市上野3の144 佐藤和彦）

買います

☆ビデオ端子対応コントロールBOXを1万5千円ぐらいで買います。売って下さった方には、セガマスターシステムと、グラII・Rタイプのテープを差し上げます。（〒754 山口県山口市香川相原1395 草賀耕児）

☆サラマンダの基板をボタン3つの筐体又はコントロールBOXごと買います。安くゆずってくれた方たちには大魔界村＋イメージファイトのCDか、パナソニックA1にソフト数十本等をつけます。くわしくはW葉書で。（〒989－16 宮崎県柴田郡柴田町船岡東3丁目4－21－1 佐倉慎一）

☆ゲーメスト創刊号からNo.13まで（No.11をのぞく）をなるべく安く売ってください。（まとめて八千円以内で）バラでも可・美本希望。（〒486 愛知県春日井市寿町74 小塩平次郎）

☆ベラボーマンの完動品基板と18インチ筐体をできるだけ安く求めています。希望価格を書いてW葉書で連絡を。（〒250 神奈川県小田原市蓮正寺170 津田正人）

☆ナムコシステム86、I、IIの基板＋ROMキット、ロストワールドをできるだけ安くおねがいします。W葉書で。（〒143 東京都大田区大森東1－36－8－412 久保田竹詩）

☆グラII・火激・達人・最後の忍道・ベラボー・ツインイーグル等、安く売って下さる方にはFCのFFIIか三国志のどちらかをさしあげます。62円切手同封で御連絡を。（〒669－61 兵庫県豊岡市津居山135 佐野宏信）

交換・その他

☆サイドアームズの基板とあなたの持っているスケベな麻雀ゲーム(完動、パネル付!)を交換しませんか？ もし交換してくれたらマークIII用「アルゴスの十字剣」にSSTバンドのステッカーをつけます。62円切手同封で御連絡を。（〒143 東京都大田区南馬込3－29－23 小林匡）

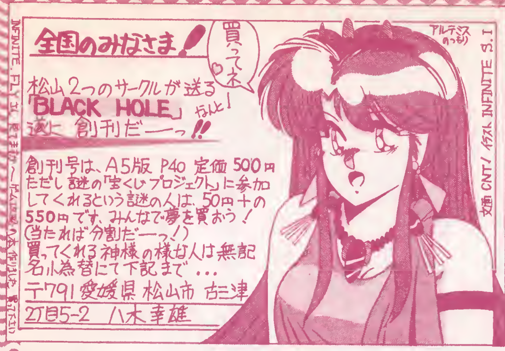
☆ブラックドラゴンとあなたの飛翔鮫、もしくは同等の基板と交換して下さい。（〒160 東京都新宿区西新宿4－13－11 佐々木浩二）

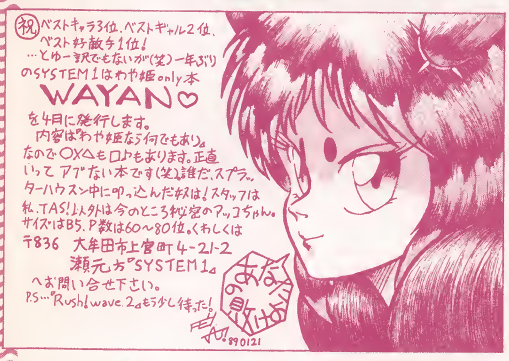
☆パワードリフトの本「高架の上のこりない面々」の執筆者を募集中。やってみようという方は62円切手同封で。（〒164 東京都中野区南台4－11－7 篠崎方 水科企画 ケロヨンレーベル㊫係）

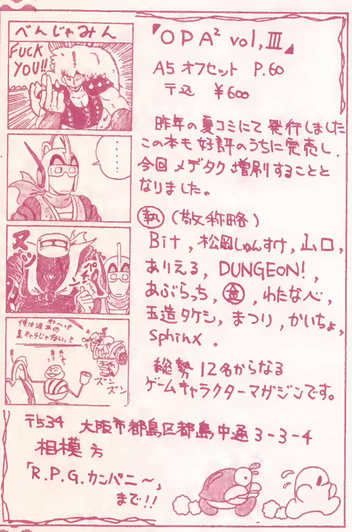
☆あ～ん！ 毎日ひまだよぉ。どなたか、こんな私とお友達になってくださいませんか!? よろしくお願いしまぁーす♥（〒640 和歌山県和歌山市南雑賀町15 笹田木綿子）

☆有明海沿岸の皆さん、遊びましょう！ 私達のゲームサークルA・C・Aでは只今メンバー募集中です！ おもしろい人大歓迎!!（熊本県熊本市黒髪5丁目26－23 坂本方 竹中康晃）

☆私はナムコの大ファンなのです。よろしければ'79年～'85年までのナムコゲームのポップやカタログを譲って下さい。お願いしますっ!! ドルアーガやドラバスのポップ、基板等もお願いします。（システム1はあるのでロムだけでも可です。）よろしく♡（〒580 松原市南新町6丁目4－3－204 松浦絵香）

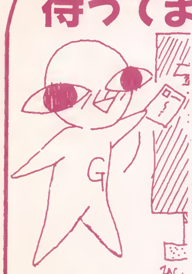








お便り待ってまーす



★皆さんからのお便り、イラスト等、なんでもお待ちしています。イラストを八ガキにかく場合は黒インクを使ってくださあああい。

あて先 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
新声社
ゲーメストアイランド係



PONY CANYON

GSM GAME SOUND MUSIC

SCITRON

ストライダー飛竜

—GSM CAPCOM 2—

カプコンCPシステム最新作「ストライダー飛竜」「天地を喰らう」を完全収録!
ゲームミュージックの新たな方向性を目指す女性バンド、アルフ ライラ ワ ライラ第2弾!



アルフ ライラ ワ ライラ

ألف ليلة و ليلة

3回唱えると幸せになる。
3回聴くとクセになる。

ゲームミュージック界初の、女性だけで構成されたカプコンのバンドが〝アルフ ライラ ワ ライラ〟。アラビア語で「千夜一夜」という意味だ。
彼女たちは、クラシカルなメロディラインを多用し、独自の世界を構築する。そしてまた、とことんキミを魅了する!

収録曲
Snow in Savanna(ストライダー飛竜ARRANGE VERSION)、ペテルブルグの月(ストライダー飛竜ARRANGE VERSION)、ストライダー飛竜(ORIGINAL VERSION)、天地を喰らう(ORIGINAL VERSION)

5/21 ON SALE

特典

●予約特典 B2サイズ・オリジナルカラーポスター ●ピクチャーCD(CDのみ) ●ストライダー飛竜オリジナルスコアー ●アルフ ライラ ワ ライラの解説書

CD:D25B1001
税込価格 ¥2,627 税抜価格 ¥2,550
CT:22P60049
税込価格 ¥2,359 税抜価格 ¥2,290

SPECIAL PRESENT

商品内に入っているアンケートハガキにお答えくださった中から、抽選でカプコン最新ファミコンソフト「天地を喰らう」をプレゼント! 詳しくは商品をご覧ください。

サイトロンレーベルG.S.M.シリーズ

大魔界村

—GSM CAPCOM 1—

好評発売中!

CD:D28B0011
税込価格 ¥2,627
税抜価格 ¥2,550
CT:25P50011
税込価格 ¥2,359
税抜価格 ¥2,290



SCITRON INFORMATION

デジタル・ビデオ・プレス

好評無料レンタル中!
レンタル実施店については、映像制作事業部へお問い合わせください。

大魔界村

G.S.V. 好評発売中

30分/カラー/Hi-Fiステレオ 税込価格 各¥3,667
VHS:V38X1843 β:X38X1843 税抜価格 各¥3,560

カプコン・ゲーム・シンドローム

90分/カラー/Hi-Fiステレオ 税込価格 各¥9,476
VHS:V98X1854 β:X98X1854 税抜価格 各¥9,200

お知らせ!

新作CD(ファミコンジャンプ以降)で好評の「背文字ステッカー」を、以前発売されたCD用のものも作りました。「セガ2」「カプコン1」「アイレム1」「テクモ1」の4タイトルがあります。ご希望のCDタイトルを明記して、62円切手を貼った返信用封筒にあなたの住所・氏名を書いて、㈱ポニーキャニオン映像制作事業部 サイトロンCDユーザーサポート係まで、封書でお申し込みください。

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北3-3-5 ニューポニービル
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部 TEL.03-221-3151
SCITRON & ART INC.
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8 神宮前コーポラス409号
サイトロン・アンド・アート㈱ TEL.03-498-7273

LEGEND OF HERO TONMA™

トンマ

©IREM

コミカルなアクションゲーム、と なめてかかるとひどい目に合うゾ! 空中制御がポイントだ!!

前人未島上陸前に……

1レバー・2ボタンのオーソドックスな操作系です。

自分（トンマ）の攻撃方法は通常弾と特殊弾（誘導弾等々）の2種類ですが、ショットボタンを押せば両方同時に出ます。

問題はジャンプボタン。これを押す長さでジャンプの高さが変わります。また、ジャンプ中にレバーを上にすると落下速度が遅くなります。

後半では、この2点を利用しないと飛び越せない地形も出てきますので、しっかりマスターして下さい。

自分の攻撃力は強いし、動きも大きさも自由だから、慣れれば決して難しいゲームではありません。

その事をよーく頭に入れてスタートボタンを押して下さい。

ステージ 1 ちょっと—お町—

のっけから人を喰ったステージ名。なんといっても舞台は「前人未島」なのだから。

地形はまったく易しい面。でもザコがうっとおしい。

ジャンプした時には中段の敵に、降りる時には地面の敵にぶつからないように。下手に敵の近くにジャンプするより、頭の上に乗っかった方が安全でしょう。

敵に追いかけられたら素直に逃げるなり、ジャンプして中段に逃げるなりして下さい。接近して追ってくる敵を無理して振り向いて撃とうとしてぶつかる事があるからです。

かぎを取って出口を出る。難しくはないでしょう。

ゴールドが入った宝箱がありますが、ゴールドは画面外に出ると消えてしまいます。必ず全部欲しい人は、宝箱に重なって撃てば完璧。



金だ金だア！ 写真—1

途中壁に頭だけの像（モンスターヘッド）があり、ファイヤーボールを出してきます。ショットパワーが上がっていれば恐るにたらず。また頭の上に乗る、役立たず大道芸もあります（写真—2）。



死なないけど攻撃もできません。写真—2

1面の宝箱で出てくる物は「宝変化」。これを取ると、敵がゴールドになります。また、取った直後に出て来た敵もゴールドになります（写真—3）。



宝変化を取ったところ。写真—3

後半、地面から顔を出してくるヤツがいるので注意。こいつ（レオン）は舌を出している時は、ダメージが与えられません。1回ダメージを与えるか、頭に乗れば舌を引っこめます。地面から出て来た直後は通り抜けられるョ。



どこから顔をだしているんだア。写真—4

ところどころにある、弾を撃ってくる小さな石像がありますが、目と口が赤くなっていない時は、通り抜けることができます。また、このエスゾウの目と口が赤くなった直後に弾を出します。こいつは画面にでてから弾を出すまで、一定の間が必ずあるので、それが攻撃のポイントです。

そんな訳で1面は難しくはないけど、基本が色々と詰まっているので、おろそかにしない事。

ただし、エリアエンドボスのガイコツ（デーモン）はちょっと難しい。

まずボスまで死なない事。もし死ぬと、装備が下がり、ボスに対して攻撃しづらくなります。

つまり、ボスの弱点は頭なのだけど、装備が下がっていると、ジャンプしないと頭に撃ち込む事ができません。もちろんショットパワーも弱い

から時間もかかるし、根負けする可能性が出てきます。もしフル装備ならジャンプしなくても、撃ち込めるし、当然ショットパワー自体も強いので有利です。

問題は敵のかわし方です。ここで「トンマ」の操作技術が問われてきます。ボスが剣の先から火の玉(ホーミング)を出しながら近付いてきます。火の玉は小ジャンプでかわします。壁際に追い込まれてきたら、中段の足場を利用し、反対側に大ジャンプして逃げます。

ボスが反対側に振り向く動作はかなりスローなので、この間に集中的に撃ち込みます。ただ、ボスが剣を振り落ろしてから火の玉を出すまで、多少時間があり、ついあせって早めにジャンプしてしまい、着地する頃に火の玉を撃たれてやられる　というパターンがよくあります。注意してください。

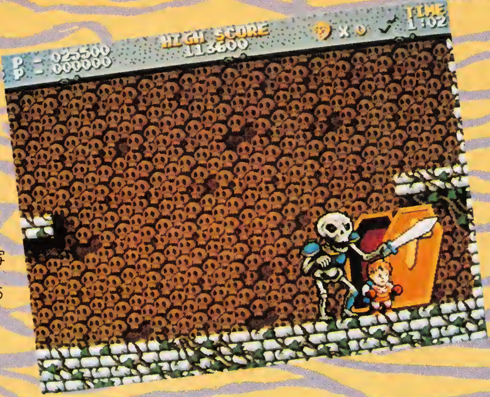
それでも、やはり1面のボスが難しい、という人にはとっておきのパターンを伝授しましょう。

デーモンの本体と剣には当然、当り判定がありますが、実は腕には当り判定が有りません。だから、初めにボスが組み上がる時にできるだけ近付き、腕の下に入り込みます。(写真—5)。この状態だと、デーモンは剣を振っても、なぜか火の玉を出しません。

そしてデーモンはジリジリと動くので、それに合わせて一緒に移動します。壁際まで来たらデーモンの移動は止まり、剣を振り下ろすだけだけになります。こうなれば完全に玉置です。

後は、デーモンが剣を振り下ろした時に、小ジャンプで頭に撃ち込みます。楽勝ですね(写真—6)。

ただし、注意しなければならないのは、あくまでも小ジャンプで撃ち込むこと。大ジャンプしてしまうと、中段の足場に乗ってしまいます。気をつけましょう。



1面のボス・デーモン。写真—5



グレイトと言っても過言ではないでしょう。写真—6

ステージ 2 —えもん崖—

横スクロールの1面とはうって変って、2面は上に登っていく面です。

タルが転がってくる所が何箇所かあり、知らないと出合いがしらにぶつかる可能性があります。要注意。

スタート地点から右に行くとバリアがあるので、初めにそれを取るといいでしょう(写真—7)。



ラッキー、バリア見つけ。写真—7

エリアエンドボスはキラゴン。5WAY弾を吐きます。弾を出すタイミングはダメージ度がより毎回違うみたいです。ただ通る場所はパターンだから覚えた方が得。



誰か楽勝パターン考えて！ 写真—8

ステージ 3 —カツ丼大森—

3面は再び横スクロール面です。

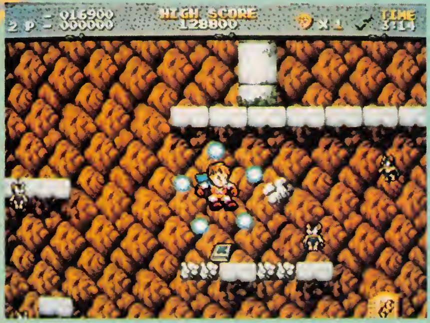
スタート直後にバラバラとゴールドが出ますが、止まって回収していると、上から敵の弾もバラバラと降ってくるので危険。無視して、ひたすら走る方が安全な面です。



走れ、走れ！ 写真—9

途中、宝変化とバリアが並んでいます。当然バリアから取る方が安全。

その後のつり橋はくずれるのでどんどん走って下さい。おっと、これは何者だ！(写真—11)。



「K」は全滅アイテムだ！ 写真—13



「つり橋はどこでしょう？」「ほらあそこですヨ」写真—10



ここも走る、走る。写真—11

エリアエンドボスはコンコン(写真—12)。



なにやらイヤな予感……。写真—14



3面のボス、コンコン。写真—12

このボスも楽勝パターンがあります。考えてみて下さい。

以下次号ということで…

今月はとりあえずはここまで。まだまだトンマの冒険は続きます。

基本的に自分の攻撃力が強く、動きも自由なゲームだから、かなりとっつき易いゲームであると思います。また、プレイした事のない人も是非挑戦してください。期待は裏切らないゲームですよ。

最後に一言。

「トンマのマント」(回文)　失礼しました。

(GOD)

アイレム開発直送!! ドット絵キャラ集

LEGEND OF HERO TONMA™

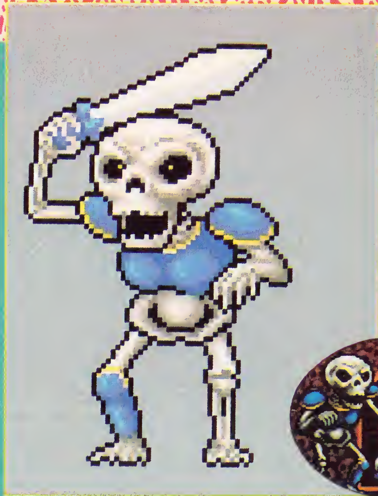
©IREM

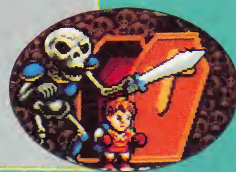
——ちょっとお町の住人たち——

前人未島に到着のトンマ宝帝。初めに出会った島民は、ちょっとお町の変な奴ら。

デーモン
Demon

ジャンプもしないし動きもにぶいけど、剣の先から出る弾はシビアなサーチ。おなかが赤いときに弾が当たるとバラバラにくずれちゃう。TIMEにロスがあるから注意。





エスソウ
Szou

目と口が赤くなっていない時は、ただの石像だ。通り抜けだってできる、小さいわりにかたいぞ!





ゾンビ
Zombi

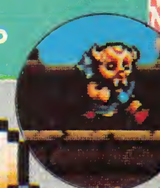
トンマをサーチしてジャンプしてくる。後ろ姿がかわい〜? パワーアップしてないときは2回あててね。





ブルー バッド
Blue Bad

頭に乗るとキョトン? トンマに体当たりするから気をつけて!

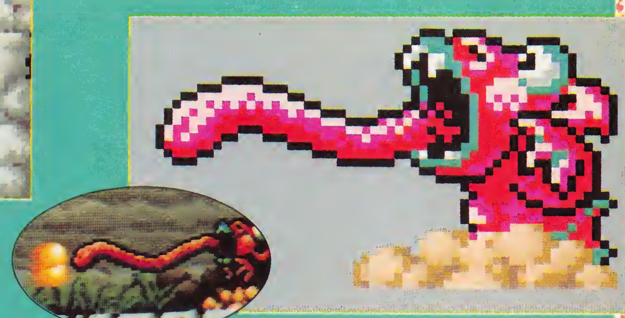






モンスター ヘッド
Monster Head

石像じたいは当たりがないよ/ 頭の上にだって乗れる。



トリップ マン
Trip Man

ただ走りまわってるだけの変なやつ、でもなかなかうっとうしい所にいるんだよね。頭に乗ると舌をだすひょうきん者。





レオン
Leon

ベロベロ〜と舌を出しているときは、前から撃ってもだめ。1回ダメージをあたえるか、頭に乗れば舌を引っこめるからあとは連射。

未来戦車A.I.M出撃!!

エンフォース

自から生み出した新・人類（ネオ・ヒューマン）によって攻撃を受けた人類。その裏に隠された謎とは?

操作方法

操作は特殊なハンドルと、LOW&HIギアorアクセル。ハンドルは、サンダーセプターやスターウォーズなどに使われているものと同タイプ。両手で握って前後に倒し左右に回転させるやつだ。

前後に動かすと、照準の移動および画面の上下スクロール。左右に動かすと、照準の移動及び自機の左右移動。ギアorアクセルと組み合わせて自動車のように動く。ハンドルについているボタンは左側はレーザー、右側がガトリング砲発射ボタンだ。

アクセルはコックピット版。ギアはアップライト版で使用する。

画面表示物&名称

写真を使って各部の名称を紹介しましょう。

①…照準。ハンドルによって画面中を上下左右に移動する。

②…レーザー砲。④のエネルギーがないと発射できない。レーザー砲は④のゲージが1につきガトリング砲の4倍の威力がある。

③…ガトリング砲。いつでも無制限に発射可能。1度ボタンを押すと、自動的に4連射される。

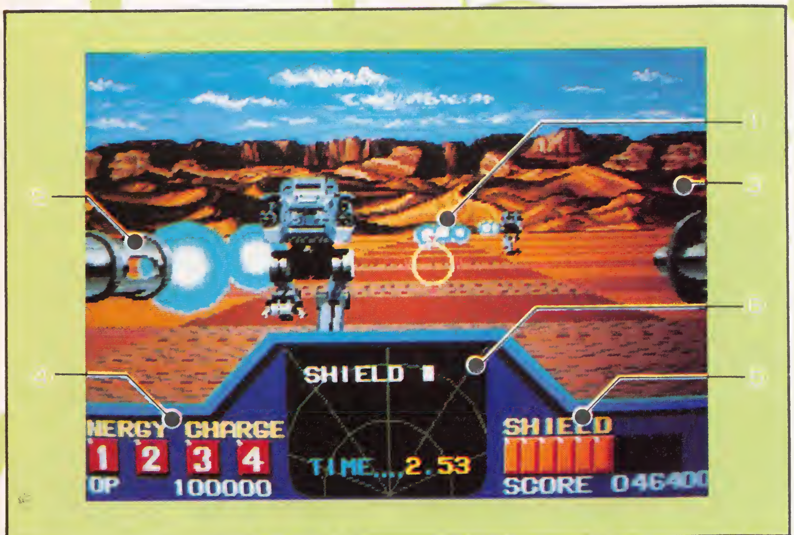
④…エネルギーチャージメーター。レーザーを発射するためのエネルギー。1秒間に1ずつチャージされる。

⑤…シールド。敵の攻撃を受けるとゲージが1つ消え、全てゲージが消えてから、もう一度攻撃を受けるとゲームオーバー。

⑥…マルチモニター。通常はタイマーが表示され、タイム切れでゲームオーバー。また、人質が出現するとここに人質の顔が表示される。

ボスが出現すると2面図が表示され、要塞が近づくとヒットポイントの場所が表示される。

その他、取ったアイテムとその有効数が表示される。いたれりつくせりのモニターなのだ。



アイテム

アイテムは、赤く発光する敵を破壊するか、人質を救出すると出現し、撃つと効果が得られる。アイテムは2秒ごとに変わり、狙って取ることも可能。また、複数のアイテム装備も可能。

B…バリア。敵への攻撃を5発耐えられる。

L…レーザー。エネルギーが4のまま15秒間レーザーを射てる。

M…ミサイル。レーザーボタンを押すと、レーザーのかわりにミサイルが使える。ミサイルはレーザーのエネルギー4と同じ威力を持つ。10発射てて、連射も可能。

S…シールド。シールドが3ゲージ回復する。

T…ターボ。15秒間自機の高速時のスピードが1.5速くなる。低速はそのまま。

ボス&要塞

各ラウンドの最後にはボスメカと要塞があり、ボスメカを倒したら要塞が出現するようになっている。

要塞にはヒットポイントがあり、全て壊すとラウンドクリアになる。ラウンドクリアで、シールドが3ゲージ回復する。

ダメージ

基本的には敵の弾が突っ込んでくることによって、ダメージを受ける。また、木や岩などの障害物にぶつかると、画面はブレるけどダメージは受けない。もちろん障害物は破壊可能。

（悠理）



タイトル



近い。マスクから見える顔が笑える。



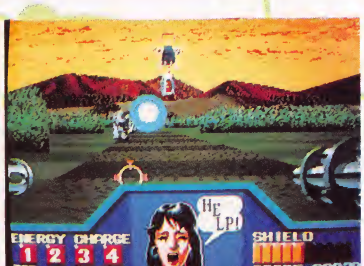
終っている。



レーザーのアイテムだ



捕虜だ、男だ、撃ち殺せ（ウソ）



捕虜だ、女だ、救出だ!!



中央の赤い部分がヒットポイントだ。

水島新司の名作がゲームになって帰ってきた!!
再び甲子園を揺がすドカベン
山田太郎、そしてライバルたち!!



あらら? 原作者本人が審判やってるし―



ドカベン

©水島新司　©秋田書店　©カプコン

思わず熱中！熱中！

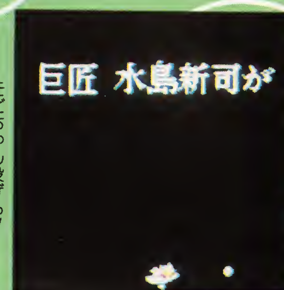
日本の最もポピュラーなスポーツといえば野球。男の子なら生まれてから死ぬまでに何らかの関係をもつスポーツでしょう。

その野球、それも某国営放送局が全国に放映をしている高校野球を舞台(ストーリー)に作られている、水島新司原作による名作「ドカベン」がビデオゲームによるビジュアルを使用し、カードゲーム方式によってゲームを展開するというニュータイプのゲームが登場します。

とにかく「ドカベン」を読んだことのある人なら即楽しめるし、知らなくても、野球のルールさえ知っていればもう熱中です。

プレイの方法は簡単だし、笑わせてくれるし、もう大変。

「ドカベン」の全ストーリー中の前半を中心に造られていますが、出てくるチーム、選手は後半にも登場してくるし、選手の個性も申し分なし！あとは君達が選手たちをどううまく使うかだけだ！

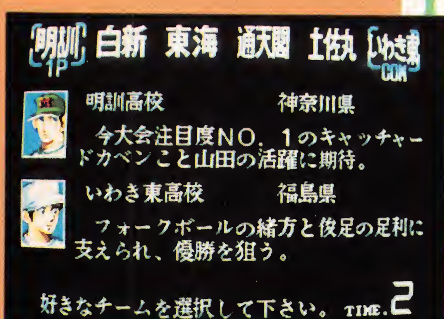


モビちゃん投げる!!



モビちゃんエラー!!

めざせ優勝!!



チームセレクト画面。



スターティングメンバー。

野球マンガ「ドカベン」

週刊少年チャンピオンに長期連載され、コミックスも48巻にも及ぶ、大河野球ドラマです。(続編とも言える「大甲子園」を入れるとなんと74巻ー!)

TVアニメ化もされ、何度も再放送されているので、今は大人となった当時の読者はもちろん、当時を知らない子供たちにも親しまれています。現在も高い人気を保っている大ベストセラー漫画。

強肩強打、高校ナンバーワン捕手、主人公のドカベン山田太郎をはじめ、小さな巨人里中、秘打の殿馬、悪球打ち葉っぱの岩鬼、打倒明訓、打倒山田を目指す白新高校の不知火や、土佐丸高校の犬飼兄弟など、強烈な個性の選手たちがストーリーをもり上げてくれました。

このゲームは、その中でも1年生の山田たちが中心となって明訓の初優勝をもたらした、物語の前半部分を題材にとっています。

出場校の紹介 全部で6校

●明訓高校(神奈川県)
今大会注目度ナンバーワンのキャッチャー、ドカベンこと山田の活躍に期待。

●白新高校(神奈川県)
1年生ながらエースで4番の天才投手、不知火を擁し、優勝候補ナンバーワン。

●東海高校(神奈川県)
弱小野球部が巨漢雲竜に引っぱられ、一躍強豪チームに。

●通天閣(大阪府)
甲子園でもパーフェクトを狙うエース坂田は大会屈指の長身左腕投手。

●土佐丸高校(高知県)
謎のチーム。鳴戸の牙、犬飼小次郎を中心に、はたしてどんな野球をみせるのか!?

●いわき東高校(福島県)
フォークボールの緒方と俊足の足利に支えられ優勝旗を狙う。



おおーっと「白鳥の湖」だ!!

遊び方

試合方法は簡単。攻撃側、守備側、双方1枚ずつ出し合ったカードのポイントが高い方が勝ち。更にポイントを加算する事の出来る「パワー」や「円陣」を加え、ゲームを深くしています。

操作方法

4方向レバー左右で対戦カード、上下で作戦を選択。チャンスやピンチにはパワー&円陣ボタンが活躍。Aボタンでカード及び作戦決定ができ、Bボタンがパワー&円陣です。

作戦は送りバントやヒット&ラン、フルスイングにミートバッティング、守備の方ではコースをつくピッチングなど、作戦を駆使して下さい。

パワー&円陣では、攻撃のチャンスには円陣ボタン、投手のピンチには円陣ボタン。どちらもカードのポイントにポイントプラス出来ます。

ゲームの進行

自分の選んだチームで1回戦から決勝戦までの5試合すべて勝ち抜けば優勝です。

ゲームオーバーチェックは3回以降、自軍の攻撃修了後に負けていれば行ない、この時コンティニューかどうかを決定してもらいます。

コンティニュー後は3回を無条件でプレイしてもらい、3回以降も勝っている、もしくは同点の場合、つづけてプレイしてもらいますが、試合中チェックにひっかからなかった場合は次の試合に進む時に1クレジット払います。

得点だけでなく、投手のスタミナが無くなった時もゲームオーバーとなります。

試合中、コンティニューした場合は、パワーと円陣がMAXにまで戻ります。

これも魅力その他の特長

●レベルアップ

勝つたびに強くなる。長打力やスタミナ、足の速さなど主力選手のレベルは上っていきます。

●ラッキーカード

天下無敵のラッキーカード。ラッキーカードはたとえ相手がどんな強いカードであろうとも負けない強いカードです。

●ラッキーボーイ

ゴールドカードはラッキーボーイ。ゴールドカードの選手は、レベルが2ランク上っているラッキーボーイです。

●秘打・秘走

もちろん秘打あり。ドカベンの売りものの秘打ももちろん有ります。?マークが出たらチャンスです。

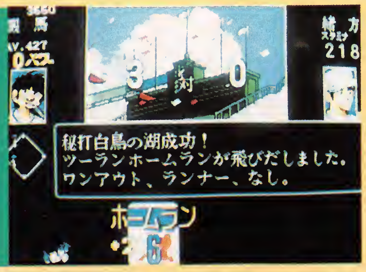
1人でやるときはコンピュータとプレイ、2人でやるときは2人でチームを選び、プレイをします。

2人でやる場合は、無条件で5回までプレイすることができます。

画面下方にでるちっちゃなキャラクター達がけっこう笑える動きをしますので、見てあきることもないでしょう。

余談ですが、実は私の父親と、水島新司は同じ高校の出身であったりするのです。

(ずるずる)



およっ ホームランになってしまった。



明訓ピーーーンチ！



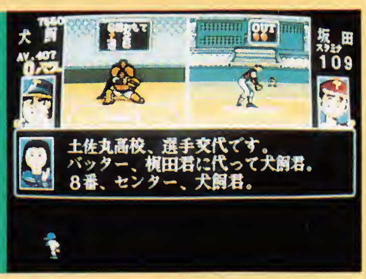
カキーン！通天閣打法だ！



ドラゴンキルでピッチャー強襲でヒット！



ガパアアア、155km／hの豪速球だ！



おし、犬飼弟の登場だ！



バキッ！花のワルツ成功。



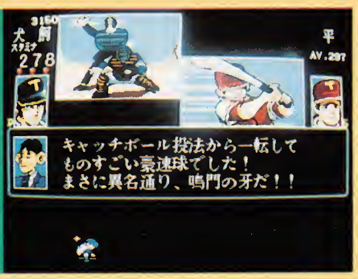
俊足足利の足でも…アウト！



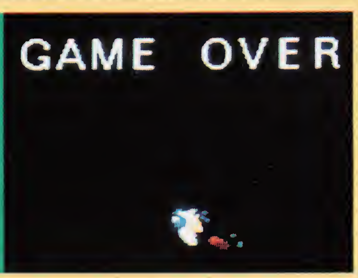
ホ、ホームランになっちゃった。



キャッチボール投法VS通天閣打法。



ズバーン！鳴戸の牙をむいたぞー！



オラオラ！モビちゃん特訓だっ！


THUNDER CROSS
TM
© KONAMI 1988
サンダークロス
5-21 ON SALE
●企画・制作
コナミ工業株式会社
●企画・制作・発売元
キングレコード株式会社
〒112 東京都文京区音羽2-2-2 TEL.03(945)2122



KONAMI

コナミ・レーベル誕生

ファンの熱い支持が、コナミのサウンドワールドをジャンプアップさせた!レーベル第一弾は、ゲームミュージックファン待望の「サンダークロス」コナミ・サウンド開発チーム"矩形波倶楽部"のスペシャルアレンジを全面的にフューチャーしての登場だ。

THUNDER CROSS
スペシャルアレンジ "Skywarker" (2st.BGM)&オリジナルサントラ 全13曲

A-JAX
スペシャルアレンジ "Final Command" (メドレー)

SALAMANDER
スペシャルアレンジ "Cross Fire" (メドレー)

HOT CHASE
オリジナルサントラ全10曲

GRADIUSⅡ
スペシャルアレンジ "Farewell" (エンディングBGM)



CD 267A-7730 ¥2,843円(税込価格)
CT 230T-3703 ¥2,369円(税込価格)
キングレコードより5月21日発売

◀演奏&アレンジ▶

矩形波倶楽部(クケイハクラブ)

KONAMI KUKEIHA CLUB

同時にマキシシングル3タイトルを発売!

CD¥1442(税込価格)/CT¥989(税込価格)

■がんばれゴエモン2 (From FAMICOM)
収録曲☞旅始め/地下道/九州・関東BGM他17曲CD　CD 140A-7704/CT 096T-3704

■ゴーファーの野望 ~エピソードII~ (From MSX)
収録曲☞プロローグ/空中戦/グラディウスIボスCD　CD 140A-7705/CT 096T-3705

■F-1 SPIRIT&F-1 SPIRIT 3D SPECIAL (From MSX)
収録曲☞「F-1スピリット+よりラリーBGM/F3000BGM他全12曲「F-1スピリット 3Dスペシャル」より タイトル/ピット他全11曲　CD 140A-7706/CT 096T-3706

ファミコンは任天堂の商標です。

オレ達がここに来たことを書いておけ…知ってる言葉でいい…
―クラックダウン―
(ぶっ壊す！)

クラックダウン



最近ノッてるセガからまたも注目のゲームが出た。その名もクラックダウン。世界征服をたくらむ人造人間共をぶっとばせ！

ストーリー

人造人間の製造工場があるA市で、突如として人造人間達が反乱を起こし、人類への侵略を開始した。A市を拠点として、その魔の手を世界に広げようとしていた。

連邦政府は軍隊を派遣、これを阻止しようとしたが、次々と兵士を作り出し投入してくる彼らの前に、作戦はことごとく失敗に終わっていた。

連邦政府は、最後の手段として特務機関員BenとAndyをA市に潜入させ、時限爆弾により彼らを壊滅する作戦を行うことに決定した。

効率的に拠点を破壊するには、先発隊が赤い×印で示した地点に爆弾をセットする必要がある。

果たして、彼ら2名はこの困難な作戦をなし遂げることができるだろうか…。

操作方法

8方向ジョイスティックでプレイヤーを移動させ、Aボタン（内側）でマシンガン発射。弾切れの場合はパンチとキック。Bボタン（外側）でスーパーボムを使用。

アイテムは全てトランクケースに表示され、種類はマシンガン、キャノン、スーパーボムの3つがある。

マシンガンは最初の武器、キャノンは強力貫通弾。スーパーボムは下に示す通り、画面中の全ての敵及び敵弾を消去できる。全部で4種あるが、効果はどれも同じだ。又、同種のスーパーボムは得点になる。

さすがに、どの種類のボムがケースに入ってるか分からないので、やって覚えるしか無いだろう。

上達のコツ 慣れとマップだ

内容は同社のエイリアンシンドロームを思い出してほしい。制限時間内に×印に時限爆弾をセット（×印の上を通過するだけでいい）して脱出すればクリア。

操作感覚は同社ゲイングランドのよう。

又敵弾は壁に張り付いてよける事ができる…が、敵は銃を持ち換える奴もいるからよく見極めて右か左によけよう。

他に気を付ける点は落とし穴。自殺できてしまうので操作には十分注意する事。川に落ちてもアウトだぞ。

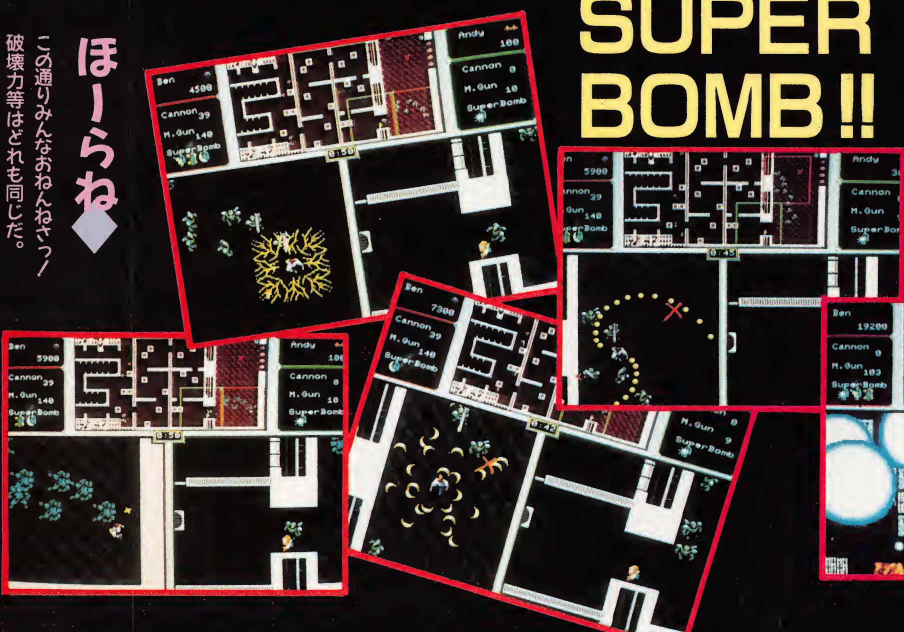
マップ（画面上）は非常に細かい所まで表示されてるからマップだけ見ながらでもプレイはできる、と思う…危険だが。

上達のコツはまず慣れる事、そしてマップを覚える事。敵をおびき寄せて、物陰からサ・ク・ッとケ・リを入れるというこ・そ・くな手段もぜひ使いたい。正面切って戦うだけが能じゃないぞ。

言い忘れたが、パンチやキックでのみ同士討ちができてしまう。2人でやる場合は、なるべく上下に分担して戦う事をすすめる。

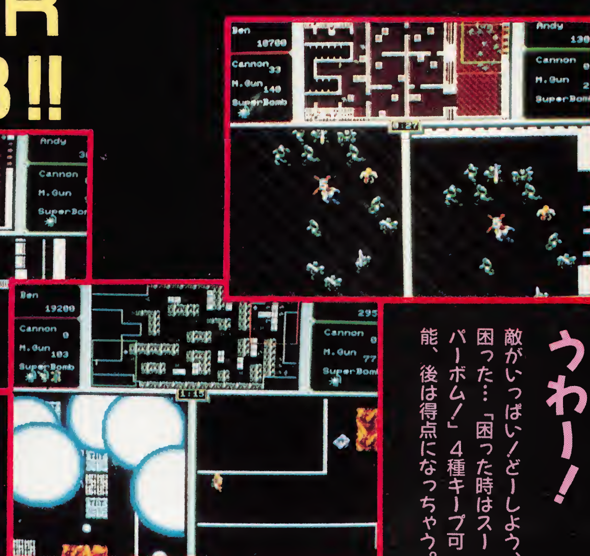


SUPER BOMB!!



ほーらね

この通りみんなおんなじさっ！破壊力等はどれも同じだ。



うわー！

敵がいっぱい！どーしよう、困った…「困った時はスーパーボム！」4種キープ可能、後は得点になっちゃう。

臨機応変いかなる時も冷静に対処し確実に任務を遂行する俺達の前途に有るのは常に戦場のみ…。


1


2


3

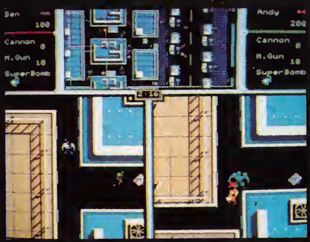


4

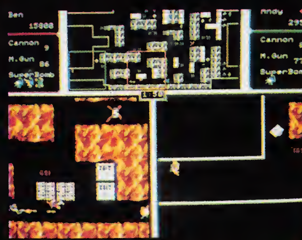

5

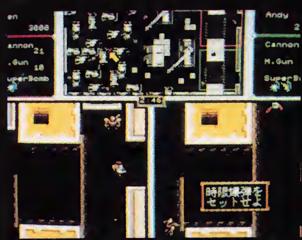

6


7


8


9

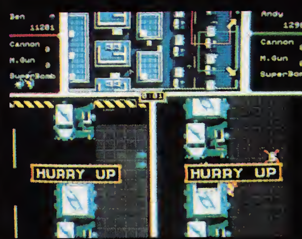

10



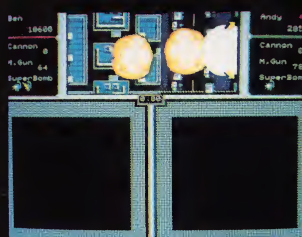
11


12


13



14


15

まずゲートを破壊する事が俺たちの最初の仕事だ。先発隊が残したマークに時限爆弾をセットし、血のりのついた物陰に身を隠す。秒読み開始、3・2・1…！（①〜④）

破壊成功、直ちに目標エリアに潜入した…（⑤・⑥）

奴等の攻撃パターンは実に単調なものだった。なぜなら一定方向に、しかも目標物を発見・識別してからしか発砲しないから、いや、できないからだ。これなら俺達にも勝算はある。

俺は、直ちに奴の死角をついてマシンガンをぶっぱなした…（⑦）あっけない…実にたわいもない奴等だ…しかし油断はできない。奴等は無限に製造されるからだ。そして奴等は死をも恐れないからだっ！

手持ちの弾は最初はわずか10発！　先発隊が残してくれたケースを拾わない限り補給は望めない。しかし、どんな状況においても俺達は任務を遂行しなくてはならない…たとえ弾が切れても、である。それは使命なんてもんじゃない、俺達のプライドにかけて…だ。

弾切れという最悪の事態に備えて、俺達は体術も心得ている。アンディが一撃必殺のパンチを繰り出した！（⑧）

この必殺技は、どんなに体力のある奴でも、どんなに装甲の厚い奴でも一撃のもとに葬り去る事ができる、いわゆるクリティカルヒットだ。コツはよく敵を引きつける事、そして何より慣れと経験を積む事だ。

臨機応変がモットーの俺達だ。時にはドアで相手をぶち殺したり（⑨）、またある時はわざとはさみうちを誘い同士討ちさせたり（⑩）という事もできなくてはならない。あせらず冷静に、そして素速く対応する…数々の経験を積んだ俺達だからこそ成せる業だ。

一カ所でも爆弾をセットし忘れると外へは出られない…（⑪）そう、それがノルマだからだ。俺達は再度爆弾をセットしに戻らねばならない。

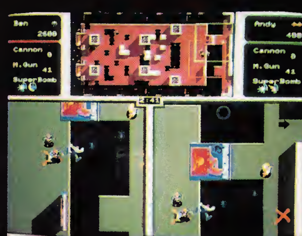
爆弾をセット。アンディは敵のジェネレーターの出口をふさいでいる（⑫）。

ゲートが開いた！（⑬）しかし、まだ俺達の仕事は終っちゃいない。脱出という、最後の仕事…急げ！　時間は止まっちゃくれない…。

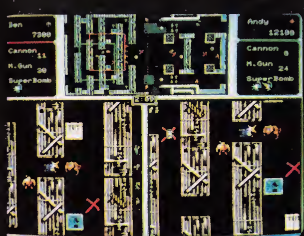
3…2…1…無情にも時限爆弾は作動、俺達はこのエリアと共に消え去った…しかし任務は遂行した。（⑭・⑮）

俺はもう駄目だ残機がねぇ…アンディ…後のエリアを頼む…。

おまけ



その1‥不覚にも敵兵にリンチされたあげく都市の谷間につき落とされるの図。ちなみに、プレイボーイ(祈る少年)の看板は撃つと倒れて橋になる。



その2‥おさるにはたき込みをくらうの図。え?ひばんご?何すかそれ、食いもんすかぁ?ゆうゆう…ちなみに爆弾セット後、1秒くらいの間無敵である。

（はん）



1面中盤。真ん中の敵がアイテムを持ってるけどザコの超嵐。



2人同時プレイバージョン。ミサイルの超連打。



タイトル画面。超燃える。

FIRE

本格派シューティングゲーム

4種類の攻撃を駆使し、6つの惑星を奪回せよ!!
攻撃選択ボタンがモノをいうぞ!!

「東亜プラン」という会社を知っているかな?

ちょっと今までに出たゲームを挙げてみよう。

「タイガーヘリ」・「ゲットスター」・「スラップファイト」・「麻雀シスターズ」・「飛翔鮫」・「ワードナの森」・「究極タイガー」・「ダッシュ野郎」・「達人」。

気づいてくれたかな? そう、あの「タイガーシリーズ」を作った会社なんだ。

その東亜プランからおもしろいシューティングゲームがでた。その名も「ヘル・ファイアー」。今まではタイトーが販売、ということだったけど、このヘル・ファイアーは東亜プランが直々に出すことになった。(販売はタイトーだけど、ゲームタイトル画面にはちゃんと「東亜プラン」と刻まれているぞ。)

2バージョン発売されるぞ

まず1つは2人同時プレイ可能のバージョン。この場合、後で説明する4種類の武器(攻撃方法)のうち、2種類が連射可能(赤と黄)、残りの2種類(緑と青)が単発式となります(最強段階のレーザーの場合)。

また、敵の攻撃も低くなっています(連射できない武器がある為)。

もう1つのバージョンは、究極タイガーや達人のように1人々々でやるタイプのものです。各武器の連射が可能になりますが、その分、敵のランクが2人同時プレイ可能のバージョンよりも高くなっています。

前置きが長くなってしまいましたが、そろそろゲームの紹介のほうに移りましょう。

ストーリーちょっとだけ

ギルド帝国に占領された6つの惑星を奪回すべく空母シルフィードで出動したキャプテン・ランサーは、スペースバトルマシン"ヘル・ファイアー"を発進させた。ついに戦いは始まった。

操作方法

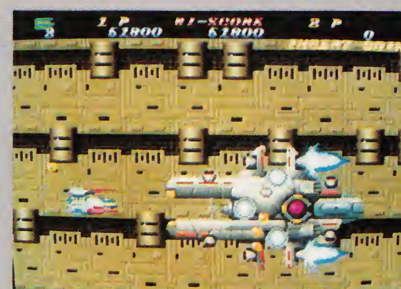
プレイヤーは8方向レバーで自機「ヘル・ファイアー」を操作しながら、攻撃方向を選択ボタンで適切に選び、ショットボタンで敵を破壊して全6面を進んでいきます。(2周目以降ありのループゲームです。)

コントロールパネルには、1レバー2ボタンが用意されて君を待っています。

攻撃ボタンは、その名の通りショットが発射されますが、5段階にレベルがあがります。(ショット→ツインレーザー→スーパーツインレーザー→トリプルレーザー→スーパー



やっと1面ボス。超砲台が弾はく。



1面中間ボス。コアは3つの砲台を壊してから。超ジェット噴射。



ツタンカーメンは超連射してきます。



ここは赤に変えて超連射!!



3面。赤と緑を超交互に使い分けろ。



2面ボス。弱点は超隠れる。



下の敵は超リアルに動く。破壊できるのは2カ所のみだ。



そして3面ボス。超……ほど難しくない。



中級者のヤマ場。超難しい。

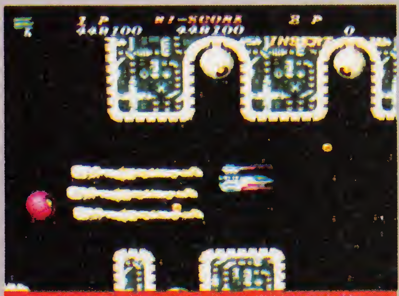
HELL



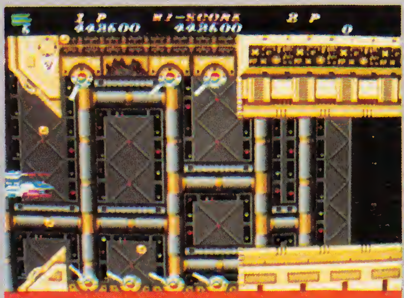
超、口を開く4面ボス。アゴはずれるよ。



川からでてきて超ザコをはくはく。要注意だ!!



ここも選択ボタンを超〜使い分けないと苦しいぞ。



意外な場所から出てくる砲台達。超驚く。



こいつも中間ボス……かな?超つらいよ。



超巨大戦艦。勝負はこれからよ。

トリプルレーザー）

攻撃方向選択ボタンは、4種類ある攻撃方向を変化させるボタンで、赤（前方向）→黄（後方向）→緑（上下方向）→青（斜め方向）→赤…の順に変化していきます。カンのいい人はもう気づいているかもしれませんが、青は4方向に撃つことができるので一番お得です。

この攻撃方向選択ボタンがこのゲームで最も重要なパートをしめますので、早く指に変化のパターンを覚えこませてください。

アイテムは4種類

各種アイテムは特定の敵や建物を破壊すると現われ、4種類あります。

Ⓢ——このアイテムを取ると、スピードアップします。4個取るとスピードは最高になります。5個目からはボーナス2000点になります。

Ⓟ——このアイテムを取るとパワーアップします。5個取るとパワーは最高になります。6個目からはボーナス2000点になります。

Ⓑ——このアイテムを取ると、2000点のボーナスが与えられます。

ⓤⓟ——このアイテムを取ると、ファイターの残数が1機追加されます。

面構成

1面1面はかなり長く、30エリアで1面が構成されています。

来月にも攻略はすると思いますが、とりあえず1面だけ、流れを見ていきましょう。

まず、丸いザコが前から飛んできます。そのうち、パワーアップアイテムを持ったウインナーみたいな敵が飛んでくるので、順々にパワーアップしていきましょう。但し、砲台も後ろにくっついているので注意!!

この後、1面が始まるよ、てな感じのゲートが見えてきますので、上下についている破壊できるパートを壊してパワーアップしてしまいましょう。

ここまでノーミスでくれば自機は3〜4段階ぐらいにパワーアップしているはずなので、あとは慎重に進みましょう。ゲートを通ってからは選択は青にして進んだ方が楽かな。まあ、いろいろ試してみて、自分なりのパターンを作ってみるのも、うまくなる秘訣でしょう。

さあ、背景が変わる所まで来ると、中間ボスが待っています。

こいつは砲台（丸い所）が3つあり、これらを赤と緑を使って倒すと、紫色のコアが攻撃してくるので、黄を使って倒しましょう。さほど攻撃は厳しくありません。

中間ボスを過ぎると、画面下に壊せる壁と前からザコが飛んできます。そして最初に出てきたウインナーがでてくるので死んじゃった場合は復活できます。

そして1面のボスの登場です。こいつは8つの砲台を持っていて、紫色のコアが弱点です。

まず回りの8つの砲台をたたき、4種類全ての攻撃で撃沈させます。このおもしろさはやってみないと分からないぞ。

期待できるぞ

編集部の山河悠理も「よく練られている」と絶賛のこのゲーム、音も究極、達人路線のあのノリだ。今年のシューティングゲームの中でも注目度の高いゲームとなるのは確実だ。ゲーセンで見かけたら、やるしかないぞ。

（T・J・）

時は昔なり、勇者が今立ち上がる！


ガッシャーン！「いてっ」


そりゃーっ！

ラスタンサーガ2

TAITO

ラスタンサーガが2P同時プレー可能になって帰ってきた。

あの細かい設定のキャラクターの動きに加えて、アイテムも充実！サウンドもいいぞ!!

ストーリー

ここは天空高くそびえる神殿「スカイスクレイパー」のある聖地「ラスタニア」。「スカイスクレイパー」を治める者は大地を治めると言われる。

この地に今、邪悪な族が進入し、「スカイスクレイパー」を我が物にしようとしている。このままでは大地は族の世界となってしまう。その時勇気ある若者が立ち上がった!!

戦いの火ぶたは切られた！もう後には退けない。

我は思う、この広大な大地を守ってゆくのだと。

物語は、ラスタンサーガIIへと続く……

ゲームの設定&構成

プレイヤーは剣・盾などを使用して時間内に敵を倒し、ステージの最後にいるボスを倒さなければならない。

ステージは5つあり、各ステージにはシューティングエリア、タイミングエリア、バトルエリアの3つのエリアでステージが作られている。

プレイヤーの死亡は、敵の攻撃及び本体に触れることにより、ダメージメーターの剣の刃がなくなった時に、1ストック減る。ストックがなくなるとゲームオーバーになる。

タイマー制で1つのステージのクリア時間は、決まっている。1ラウンド500カウント。プレイヤーの死や途中参加によるカウントのUPはありません。ただしカウントが「0」になると各プレイヤーのストックを「1」減らして300カウントからスタートする。

敵や空間にアイテムがある。

プレイヤーが穴か、溶岩に落ちるとダメージメーターがいっきょになくなりストックは「1」減る。


おっと危ないじゃない。


「きなさい！」


「フッ私は負けないぞ」

操作方法

8方向レバー（1本）でキャラクターの操作と上への防御・攻撃をし、ボタンは2個で、Aボタンで攻撃をし、Bボタンでジャンプ（少し押すと小ジャンプ、長く押すと大ジャンプ）します。

アイテム

アイテムは固定の場合に、プレイヤーのアタックのヒットが入ると、その場所に固定のアイテムが出る物とあらかじめセットされた敵が、アイテム内のグループから確率によって出すものがある。


上からの攻撃もこう防ぐ。

レベルアップについて

各ラウンドのボスを倒すと賢者の石（アイテム）が1つ出る。プレイヤーがそれに触れると、そのプレイヤーのレベルが「1」上がる。

レベルが上がるとプレイヤーの攻撃力が上がる。

エリアについて

●シューティングエリア

シューティングエリアでは、主に小物の敵が出現してくる。

敵には体力と攻撃力があり、プレイヤーの攻撃力が敵の体力を上回った時に、敵は死亡する。

●バトルエリア

要するにボスシーン。

●タイミングエリア

しかけはタイミングを主にしたゲームステージ。

プレイヤー同志の戦いについて

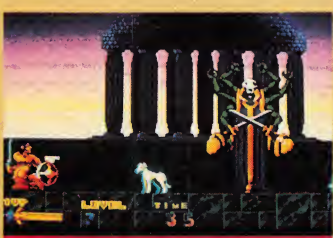
2人同時プレイで、ボス5つを倒すとプレイヤー同志の戦いのメッセージが出る。そのあとに両プレイヤーのダメージメーターが満タンになり、武器も盾と剣になって戦いがスタートする。

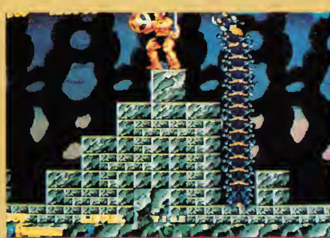
戦いは盾で防御、剣で攻撃となり、ダメージを1回受けるとダメージメーターの刃が「1」かけ、10回ダメージを受けたプレイヤーは死亡してクリアになる。

2人同時に死亡したり、タイムオーバーになったりするとゲームオーバー。コンティニューはできない。

只今発売中！ゲームサウンドもよろしく！

（ずる）


と、とりあえずしゃがんでみたけど…。


長い！逃げろっ！

ブラスト・オフ

過去に同社の作品のボスコニアンから数千年後の世界での戦いだ。パワーアップ無しの縦スクロールシューティンググゲームだ。

第2次宇宙戦(ボスコニアン)争勃発!!

ボスコニアン戦争が終結し数千年の時が流れた。しかし別の銀河に逃れたボスコニアンは、逆襲の機会を狙っていた。そして、今逆襲が始まった。

数千年の間に飛躍的に強力な兵器を装備した我々の前に、ボスコニアン軍はもろく、我々の勝利かと思った時、未知の兵器による敵の攻撃が仕掛けられた。この攻撃はボスコニアンを影で操つる、別銀河の支配者によるものだった。

ここに銀河と銀河の覇権を争う激闘が始まり、司令部「ブラスト・オフ」の命令により、最新鋭機ブラスターFRが発進した……。



◆タイトル。



◆発進。◆

操作方法

8方向レバー+2ボタン。レバーで自機ブラスターFRの移動。2ボタンの左側はショット。右側のボタンで武器の選択だ。

ショットは2連射が可能で、押し続けることにより強力な貫通弾(一部貫通しないものもある)が撃てるぞ。

武器は、赤色の波うつ弾、青色の前後弾、黄色の前方&左右弾、緑色の後方&前方45度弾の4種類。武器選択ボタンを押すと、この順番でチェンジされるのだ。

ラウンド紹介

ラウンドはそれぞれ3エリアで構成されていて、6ラウンド18エリアあります。

1エリア目が宇宙空間での戦い。主に小型の敵が登場する。

2エリアは要塞基地に進入直前にある敵との戦い。いわゆる中ボス敵な存在だ。

3エリアは要塞基地内部での戦い。ここでは自機が大きくなり、移動スピードが遅くなる。もちろん敵も大きくなっている。このエリアの最後にはボスが待っている。

ラウンド1 建設中大要塞

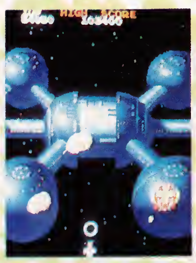
ネオボスコニアン軍は我々の知らない間に銀河系のすぐ外側にまで勢力を伸ばし、いままさに大要塞を建設しようとしていた。しかし、内部はまだ建設途中のため、戦闘配備等の防衛システムは不完全な状態である。



◆ラウンド1。でかい。

ラウンド2 新型大要塞

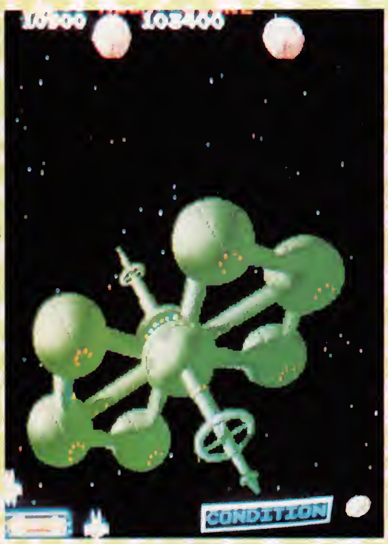
旧ボスコニアン要塞をそのまま巨大化したような最新型の要塞。内部は所々に突き出した大型ラジエターが障害物となり行く手を阻む。



◆ラウンド2。美しい。

ラウンド3 ステーションコロニー型要塞

ネオボスコニアン軍の中継基地で、要塞そのものがコロニーとなっており、内部に入ると雲の下に巨大な都市が広がっているのが見える。雲の下の巨大空母からの攻撃には要注意!



◆ラウンド3。コマみたい。

ラウンド4 装甲武装要塞

巨大なビルのような要塞で、外壁は厚い銅板で守られている。内部は筒状になっており、横から飛び出す長い砲台が進入者をサーチし、自動的に攻撃をしかけるようになっている。



◆ラウンド4。なんかかっこ悪い。

ラウンド5 ツインタイプ要塞

宇宙空間の航行が可能な移動要塞。推進エンジンルームの奥に中央制御コンピュータがあるため、内部は入り組んだ狭い通路になっている。外壁には進入防止の砲台が無数に配置されている。



◆ラウンド5。立体感があるなあ。

ラウンド6 スターボスコニアン

小さな惑星くらいある、ネオボスコニアン軍の中央指令大要塞。衛星軌道上に武装要塞が、配備されているのを見てもわかるとおり、その巨大さがうかがえる。スター表面上の防衛網を突破し、中心部へ通じている内部へ突入すると、狭い通路での最後のドッグファイトが待っている。だが、そこには…!?

36ページにラウンド5までの攻略もあります。こちらもよろしく。 (悠理)



◆と、いう訳で攻略もよろしく。

ゲーメスト読者サービス部

桜の花も散ってそれぞれ新たな環境で胸をウズかせておられるであろう今日このごろ、今月もまた読者サービス部の時間がやってまいりました。さささっ、どーぞずずいと奥までああいや奥さんいけませんああああ（何なんだ）。

シューティング野郎の心を熱くする究極のビデオついに発売！
——ポニーキャニオンから

シューティングゲームの醍醐味というやつを実感させてくれた、かの究極タイガーがついにビデオ化したぞっ。

アーケード版が発売されて1年近くたつが、このゲームの持つ「手ごたえ」に少なからぬ思い入れを持っている人も多い事だろう。

今回のビデオは、完全に「攻略」ビデオに徹した構成になっていて、1周目、4周目、そして6周目を中心に、一級プレイヤーによるプレイを美しい画面でそのまま再現しているのだ。まさに「究極のビデオが出た！」と言って文法的にも間違いはないだろう。後の方の敵弾の速さはかなり…きている。

もう1本は、タイガーに加え「飛翔鮫」と「達人」を収録した「タイトー・スーパーシューティング」だ。飛翔鮫は2周目、達人は6周目までを収録。ほとんどはっきょーもんですね、これは。2本共4/21発売で読者サービス部でもいきなり扱ってるぞっと。



●タイトースーパーシューティング
90分　9,476円（V-29）



●究極タイガー
45分　3,605円（V-28）

レーザーディスクもはじまったりしてて

いまだにビデオすら持っていない人間がいる（私の事じゃい）この御時世に、なんとLDまで持ってるリッチな諸君に朗報だっ。

サイトロンGSVシリーズのLDの通販もサービス部ではじめてしまうのだよ。安い、長持ち、使いやすいの特徴に加えて、要所要所のポイントにゲーメスト・チャプターなるものがついていて、プレイヤー自身による解説と照らしあわせる事が可能なのだ。

●レーザーディスク
■アフターバーナー／スーパーハングオン（L-1）
■SEGA体感スペシャル（L-2）
各90分／6613円（税込）

●LDシングル
■R-TYPE（L-3）
■ギャラクシーフォース（L-4）
■アウトラン（L-5）
各30分／2431円（税込）

さらにCDVまで扱ってしまう。5分間の映像ダイジェストと、音声パートにVGMを収録したシュミのアイテムだ。黄金のレコードがじつにかっこよくて、持っているだけでパイオニア1号の気分が味わえるのだ。ここだけの話だけど、「大魔界村」のナレーションが超!!オカシくて、ヒマさえあれば編集部でかかっていたりする。

ちなみにLDシングルやCDVは、コンパチデッキを持っていないと再生できないよっ。

●CDV
■パワードリフト（L-6）
■メガドライブスペシャル（L-7）
■チェイスHQ（L-8）
■大魔界村（L-9）
各2060円（税込）

恋に眠れぬ春の夜はひとりジグソーパズルなどいかが？

今月のニューアイテムはコナミ提供のゲームキャラクタージグソーパズルなのだ。テトリスや四川省に疲れた頭に、たまにはゆっくりこんな遊びもいいんではないかな。

デザインはすべてポスターの原画を使っているので、ファンは手に入れておきたいものがあるね。500ピースで、組み立てると380×530㎜のビッグサイズになってしまう。（ゲーメストの4倍ぐらいの大きさ）

パネル固定用のりや紛失したピースの注文カード等が付いていて、うれしい親切設計だ。

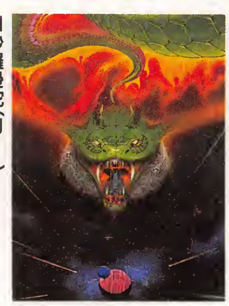
※各500ピース箱入1545円（税込）



■グラディウスII（J-1）



■グラディウス（J-2）



■沙羅曼陀（J-3）

読者サービス部通信

消費税への怒りが政府への不信となって爆発すんぜんの日本列島ではありますが、皆様いかがお過ごしでしょうか。

読者サービス部では、連日骨肉粉砕発送をおこなっておりますが、それでもお待たせしてしまっている方、本当にどうもすみません。

さて、オリジナルテレフォンカードはおかげさまを持ちまして残りわずかとなりました。皆様のごひいき、あつく御礼申し上げます。第2弾も近々登場の予定ですので期待してお待ち下さい。第1弾をご希望の方は、お早めに！

○オリジナルテレカセット（T−1）
3枚1組　3000円

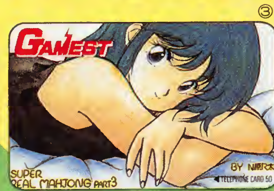
先月のこのコーナーでテレカを3090円とお伝えしましたが、テレカは非課税品でしたので3000円のままのマチガイなのでした。ひえーゴメンナサイ！多く送ってこられた方には差額を返送しております。おおっとゲーメスト、不当課税かぁ〜。

明るいゲーム計画にゲーメストバインダー

手にしてわかるその便利さ。贈って嬉しくもらって楽しいアイテムとして重宝されております。引出物、御進物に㋘印のバインダーを御用命下さい。（定価1冊670円、送料1冊360円、2〜4冊730円、それ以上は880円となります）







①兵庫県　浜田圭史君
②大阪府　横山ひろこさん
③福岡県　N原R太君

■アフターバーナー(V―1)



体感ゲームの中でも特に人気の高いアフターバーナーIIの全23面を収録。真青な海上や広大な雲海をマッハでかけぬけるF14の姿は、見ているだけで気持ちがいいぞ。
プレイヤー/YAM
●20分/3378円(税込)

■SEGAバイクスペシャル(V―2)



スーパーハングオン、エンデューローレーサー、ハングオンの3作を1本に収録したバイクファンにはたまらないビデオだ。超高速体験を楽しみたい人に!
●20分/3378円(税込)

■SEGAスーパーゲーム6(V―3)



アフターバーナーとバイクスペシャルの3本にSDIとエイリアンシンドロームを加えた1本で6回楽しめる欲張りビデオだ。おすすめはSDIとエリシオン!SOL君のオールパの神技と後半のブキミモンスターは死ぬ前に一度は見ておきたいものだ。
プレイヤー/SPREAMI―SOL/REI
●60分/9476円(税込)

■沙羅曼蛇(V―4)



すばい大和氏の手さばきと解説もさる事ながら、ビデオ処理によってゲーセンよりもはるかに奥行きをました画面に注目!これが撃ちかえしだ!!
●20分/3378円(税込)

■A―JAX(V―5)



コナミックなのりまくりサウンドにのって、海で、空で、宇宙で激しいバトルが展開されるこのゲーム、はまった人も多いんじゃないかな。佐藤久美ちゃんが男まさりのプレイを見せてくれる。
●20分/3378円(税込)

■R―TYPE(V―6)



もはや名作といっていい正統派シューティング。ビデオもまさに攻略ビデオの手本のようなぜんじ師匠快心の仕上がりになっている。収録は2周目なので攻撃がハンパじゃないぞ!15面の復活はまさに必見。おすすめです。
●20分/3378円(税込)

■STREET FIGHTER(V―7)



ほとばしる熱気、とびちる汗!あの興奮をもう一度!というわけでストリートファイターの楽しさをまるごと再現しようという1本。単なる攻略でなく、見て楽しいものをというコンセプトで、相うちヒジうち大道芸がたくさん。
●20分/3378円(税込)

■魔界村(V―8)



これは懐しい。大魔界村の前作だけれども、その展開とグラフィックは年月を経た今でも色あせる事がない。ぜんじ師匠による2周目のプレイを収録。オマケのNG集が笑えるぞーっ!
●20分/3378円(税込)

■グラディウスII～GOFERの野望(V―9)



88年度ゲーメスト大賞に輝いた力作。オープニングからエンディングまで、このゲームの魅力をあます所なく収録。
●25分/3378円(税込)

■コナミシューティング・ベスト(V―10)



かのグラディウスから沙羅曼蛇、そしてグラIIまでコナミの代表作とさえ言えるグラディウスシリーズの歴史をたどった1本。プレイも見事なもので、攻略には最適でしょう。
●60分/9476円(税込)

■ニンジャウォーリアーズ(V―11)



世紀末のドラマを感じさせるオープニングタイトル…ZUNTATAの曲と共に3画面筐体の迫力が今甦える。映画も顔負けのエンディングの感動を、今だ味わっていない人にはゼヒ見てほしい!!
●20分/3378円(税込)

■レインボーアイランド(V―12)



女の子にも人気のあったレインボーアイランドを、幻のダライアス面やバブルボブル面まで収録。すべてのシークレットルームに加えて、1億点への解法も入っている…。
●20分/3378円(税込)

■ギャラクシーフォース(V―13)



最高水準のコンピュータグラフィックをフルに使った美しい戦闘シーンを全画面収録。さらにCGアニメによるストーリー解説、敵キャラクター紹介と実にお買い得なビデオで、おすすめ。
●30分/3667円(税込)

■SEGA体感SPECIAL(V―14)



ギャラクシーフォース、サンダーブレードに加えギアガ車駆使のアウトラン完璧バージョンの3本。君の部屋もゲームセンターに変わる!
●60分/9476円(税込)

■源平討魔伝(V―15)



これはおすすめ!あの美しいプレイ画面をそのままに、源平スタッフによる実写版とAMショーで流されたプロモーションビデオを収録して源平の世界を多方向から追求。
●30分/3667円(税込)

■パワードリフト(V―18)



ほとんどチキチキマシーン猛レースのノリのパワフルレーシングゲーム。すばらしいサウンドと画像、最高のテクニックで君も風になれる。
●30分/3667円(税込)

■パワードリフト&メガドライブ(V―19)



●60分/7540円(税込)

■サンダークロス(V―20)



●30分/3667円(税込)

■悪魔城ドラキュラ(V―21)



●30分/3667円(税込)

■コナミ・ベストセレクション(V―22)



根強い人気を誇るコナミのゲームから、3作品がまとめて登場。テクニック完全披露のサンダークロスに、サウンドグラフィックでコナミパワー爆発のドラキュラ、楽しくて苦しいスパコンを加えたベストセレクション。
●90分/9476円(税込)

■大魔界村(V―26)



フルパワーアップしたアーサーの死闘を、美しいグラフィックとサウンドをそのままに完全収録。デモからエンディング、NG集までじっくり楽しめる1本。
プレイヤー/ぜんじ
●30分/3667円

■カプコン・ゲームシンドローム(V―27)



新ハード「CPシステム」のパワー爆発のカプコン3作品―大魔界村、ロストワールド、ストライダー飛竜を収録。ゲームの未来を感じさせるこの1本、でっかい画面でおすすめなのだっ。
●90分/9476円

申込方法

※価格は送料・税込みです。
※ビデオ・LDはすべてHi-Fiステレオ・カラー
※現金書留でご注文下さい。(ご注文書も同封して下さい。)
※返品について:お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。

あて先

〒101 東京都千代田区内神田1―15―15 柴田ビル
新声社 読者サービス部 お問い合せは ☎03(293)9321

--------キリトリ線--------

※住所・氏名はペンではっきり
※本を切りたくない方はこの注文書部分(頁)をコピーして、コピーに必要事項を書き入れてご注文下さい。
(18歳未満の方は保護者の氏名をご記入下さい)

注文書

〒□□□-□□
住所
TEL
氏名　　　　　　　　　　様

申し込みの品名を○で囲んで下さい。

テレカ	T―1	
ビデオ	VHS	V―□
	β	V―□
レーザーディスク	LD―□	
ジグゾーパズル	J―□	
バインダー	B―□(冊数を記入して下さい)	
品名を記入して下さい		

新・驚異現象201
BIKKURAMATION

四川省にとてつもない大技があるのだが、
ゲ㊞により掲載不可とあいなりました。
(けっしてスケベな技ではないので、あしからず。)
今ではニューバージョンに変わっていることでしょう。

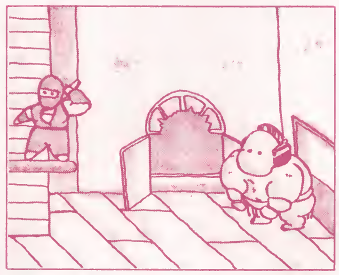
構成
山河悠理

びっくらめーしょん 142

忍者龍剣伝
●びっくり技

1面のボスを倒した直後、左側にある棒の上に乗るとタイムが減らず、一定時間たつと次の面が真っ暗のまま始まってしまう。
(東京都・VAX君)

(解)最近にはない大技だ。図のおすもうさんは本当はいないのだ(こちらのミス)。



びっくらめーしょん 143

オペレーションサンダーボルト
●ネーム入れ技

ネームを入れる時に"SEX"と入力すると"H!"となってしまう。
(福岡県・さとちゃん、ペッ!君)

(解)147番とはうって変わってはずかしい技。ちなみに、タイトーのゲームならほとんどできる(はず)。

びっくらめーしょん 144

大魔界村
●大道芸

プレイヤーが魔法使える状態にしておく。そして、サイコキャノンのアイテムを出しておき、プレイヤーがジャンプをしてアイテムを取る前に魔法を使えばそれまで持っていた武器が何であろうと分身の魔法になってしまう。(サイコキャノンの魔法)。
(神奈川県・安藤隆也君)

(解)サイコキャノン以外のアイテムだと、取ったアイテムの魔法になる技の応用なのだ。

145

フェリオス
●安全地帯

4面のアンタイオスは、ノーミスで行くとかなり強いが、図の場所で死ぬほど連射していれば何故か死なない。
(編集部・魔)



(解)アンタイオスの手はキャラクターオーバーで出現しない(できない)のだ。ひとたび連射の手を休めると手が出現してしまうのだ。まれに、最初の1回はダメージをくらう時があるよ。

びっくらめーしょん 146

フェリオス
●デモ技

最終面の神殿の手前で出る赤いつぶつぶでゲームオーバーになると、デモに最後の1人のプレイが再現されるが、最初のつぶつぶの後の分岐点までくるとプレイヤーが操作できるようになる。
(東京都・金髪君)

(解)これは練習になるなる。でも、1回プレイしないといけないんだよね。

びっくらめーしょん 147

フェリオス
●ネーム入れ技

ネーム入れの時に"NAMC"と入れると、表示される時には"NAMCO"と5文字になってしまう。
(茨城県・放射能美人君)

(解)なんの得にもならないけど、ちょっぴりうれしくなる技なのである。

びっくらめーしょん 148

ヘビーユニット
●(得)技

デモの時に、自機がバリアを付けた時にコインを入れてスタートすると、ちゃんとバリアが付いたままスタートする。
(埼玉県・HICHIT・M)

(解)デモを利用したお得な技。初心者にはお勧めだ。

びっくらめーしょん 149

イメージファイト
●無意味技

面がスタートすると一定時間無敵なのだが、ヘッドを装着している時に無敵の間に攻撃を受けると、無敵が切れた瞬間にヘッドがはがれてしまう。
(神奈川県・石井ぜんじ)

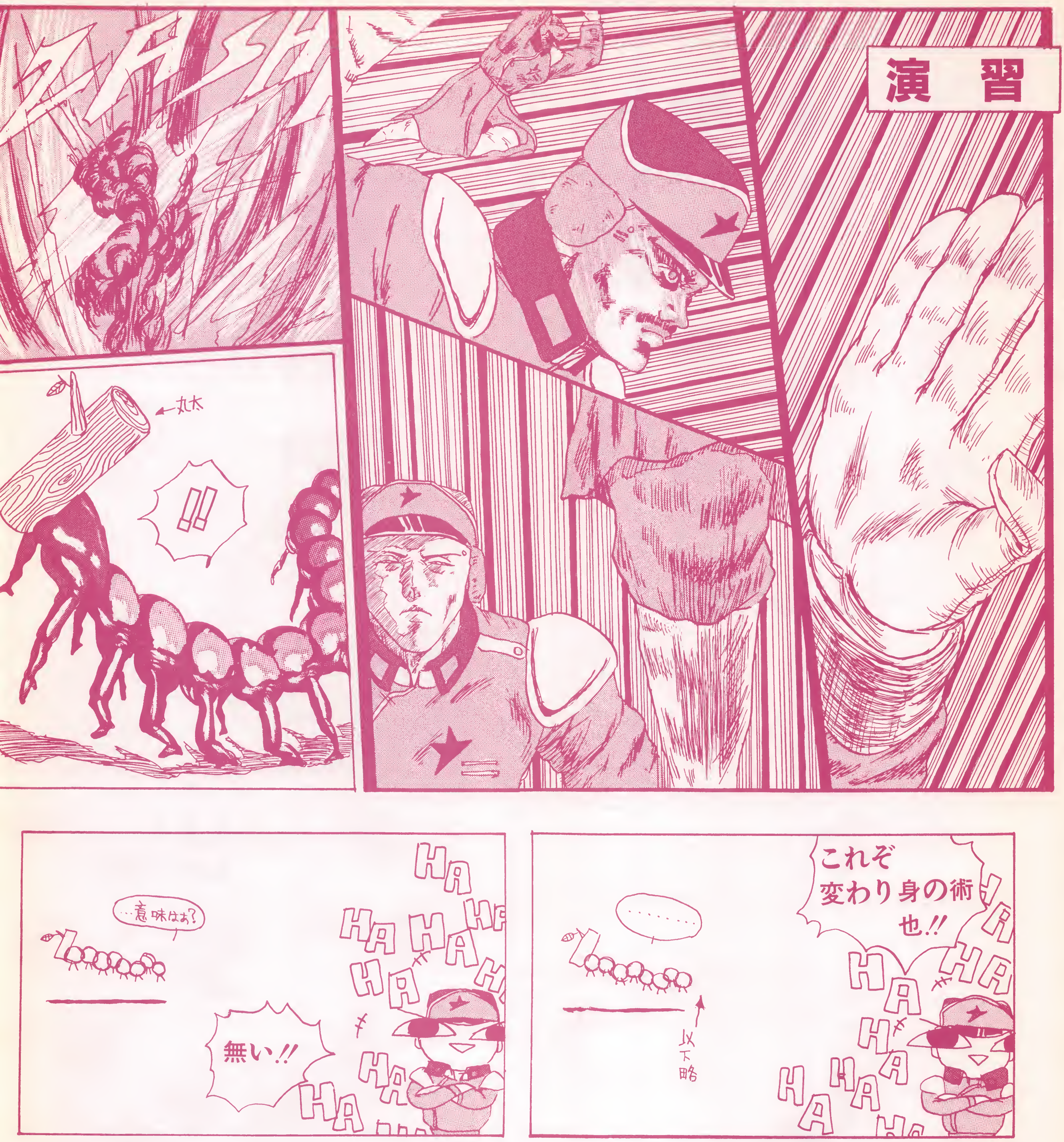
(解)けっこう意外性の高い技。ちゃんとヘッドに攻撃を受けないとはがれないよ。

びっくらめーしょん 150

イメージファイト
●復活パターン

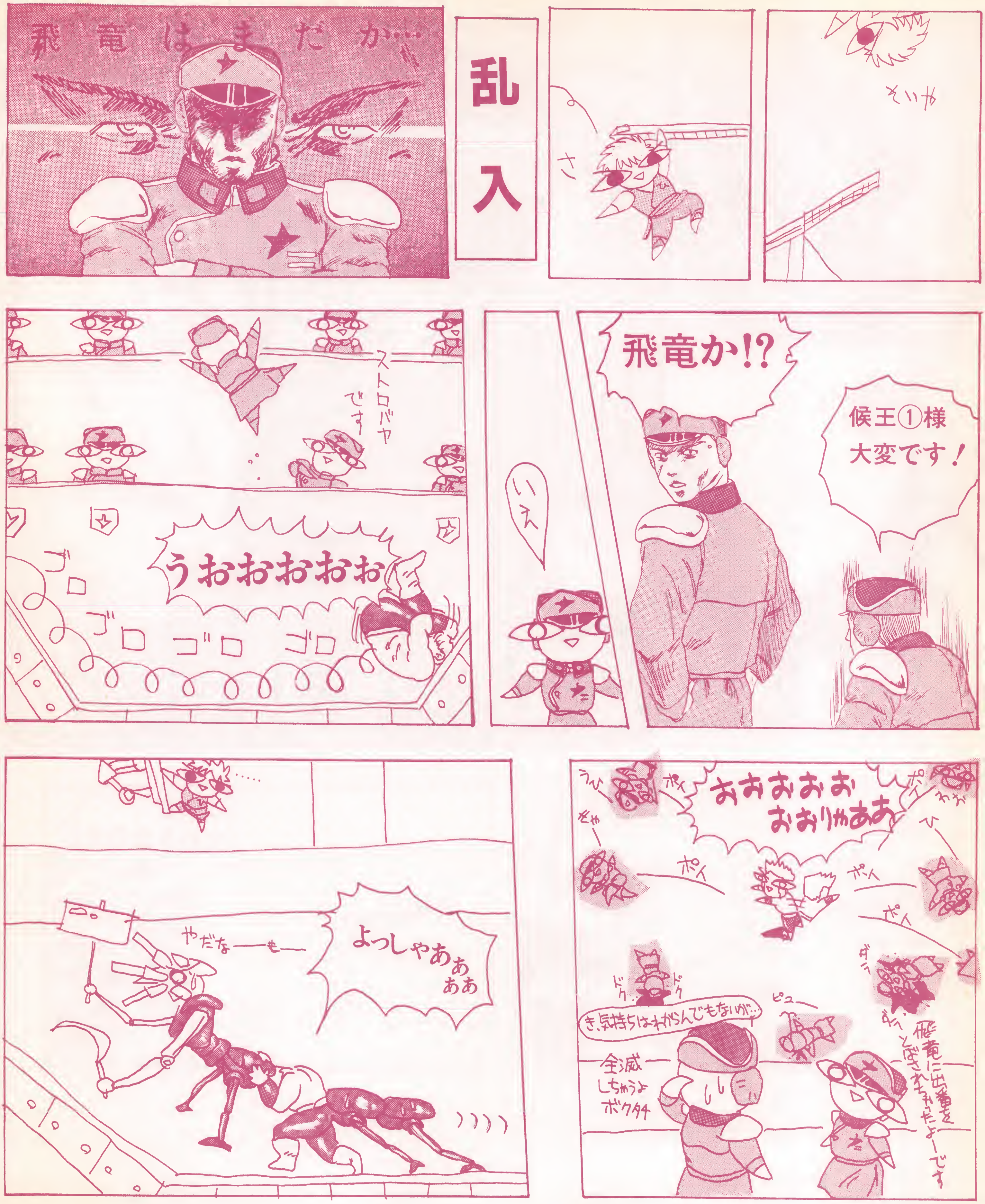
トレーニングステージのボスをクリアしたと同時に、壁やボスの残骸などにぶつかるとタイミングがよければ自機の色が変わってしまう。
(全国多数の皆様)

(解)ハイスコアのコーナーのような書き方になってしまうほど送ってきてくれた人が多かった。これは、いわゆるフイニッシュパターン。



ウ　に　ボ　に　ス　の　コ　コ　に

雑君保父



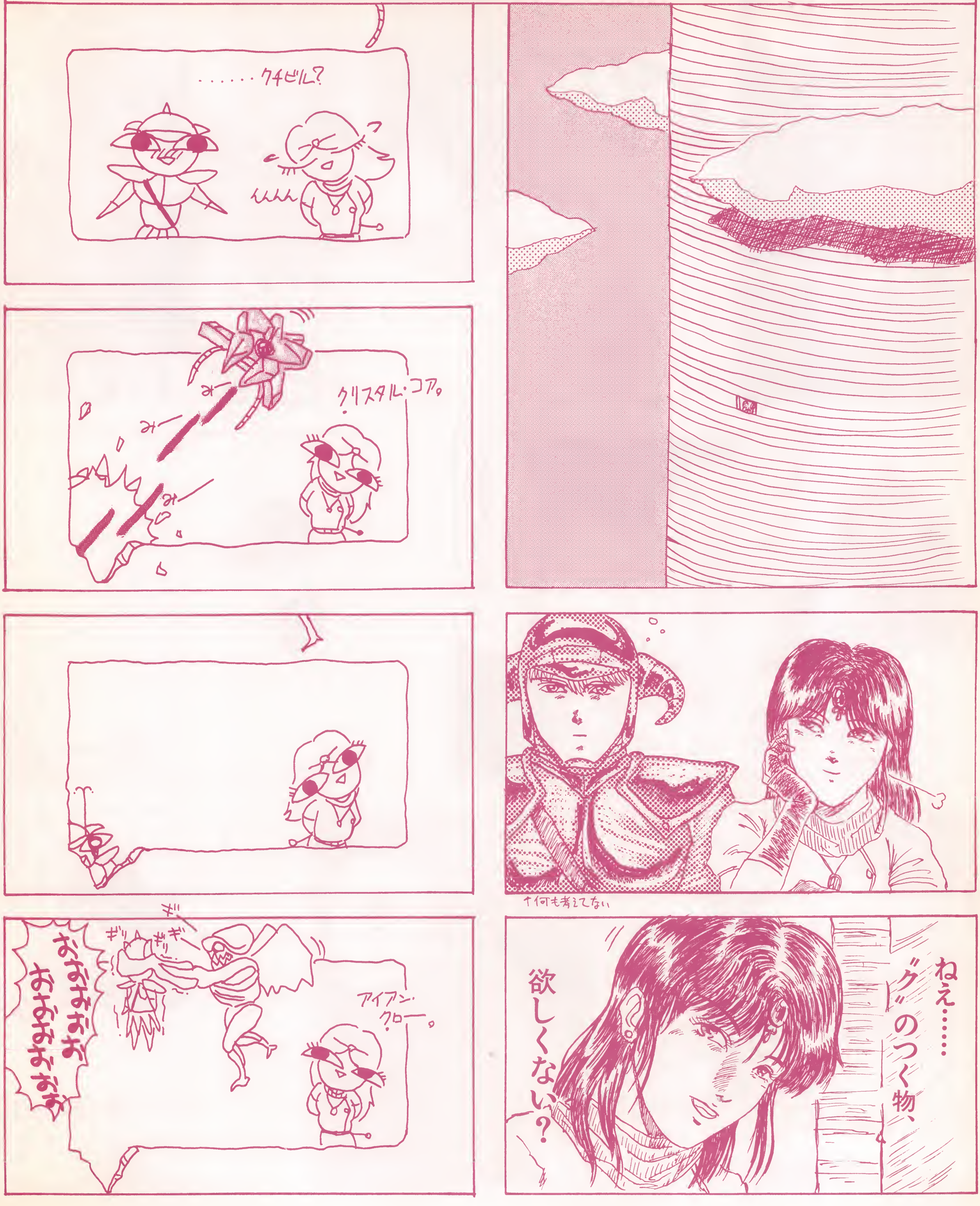
飛竜はまだか…
乱入
さ
そいか
ストロバヤです
うおおおおお
ゴロゴロゴロゴロ
飛竜か!?
候王①様
大変です!
いえ
よっしゃあああ
やだな——も——
おおおおお
おおりゃああ
ポイ
ポイ
ポイ
ポイ
ポイ
き、気持ちはわからんでもないが…
全滅しちゃうよボクタチ
ピュー
ドクドク
飛竜に出番をとられちゃったよーです

スペシャルサンクス. ZURU² HAN T.J (敬称略)



在りし日の二人（あるいは若き慟哭の行方）

禁断のCMネタ



メチャ安い!!

大ゲームセンター



輸出もしてます
パチンコ機
パチスロ
補給装置
その他用品

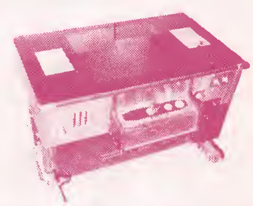


●1ゲーム10円、20円より〜
なつかしいOLDゲームからニューゲーム
そしてメダルゲームまで120種あります。
子供から大人まで楽しめる店です。



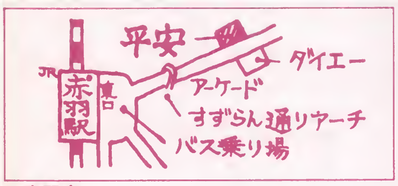
テーブルTVゲーム機

格安販売!

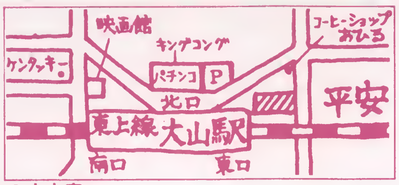


●14インチ 15,000円
●18インチ 40,000円より
(完動品・整備済)
●ゲーム基板 5,000円より
(タイトルジャケット配線図付)

※詳しい資料・プライスリストは60円切手2枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
※ご住所とお名前を忘れずに書いて下さい。



●赤羽店



●大山店

中古ファミコン本体とファミコンソフトを高価で引取ります。

ファミリーコンピューター・ファミコンは任天堂の商標です。

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2—9—2
☎03(903)1871
FAX03(902)2649

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18—9
☎03(962)4745

ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで
クッキリと鮮やかな色彩





大型マージャン用パネル 型番MST−7　¥9,800（350×200㎜）
ARV−7, RGB−7に差し込むだけでOK（接続コード付）

超小型（120×190×100㎜）

型番ARV−7　¥20,000
（テレビ接続用コード＆G-7接続用コード付）

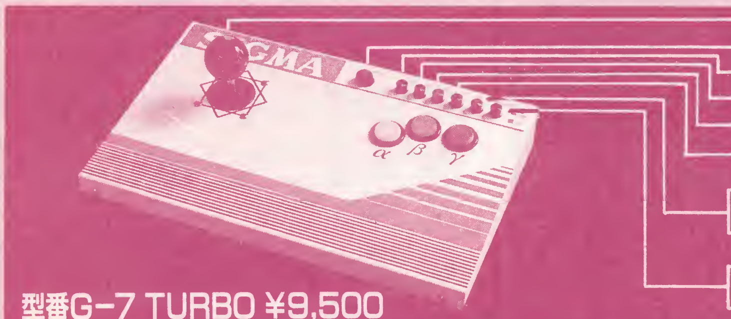
（注意）AV-7だけでは使用できません。別にG-7 TURBO、ゲーム基板、ゲーム基板とAV-7をつなぐハーネス（AV-7のソケットの配線はSAM規格）が必要です。

RGB専用ビデオゲームシステム
※ご注文の時アナログ21ピン用と指定して下さい。
型番RGB−7　¥17,000

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910/宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(323)5524/パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926

？

究極のPRO−STICK!! G−7 TURBO
メガドライブ・PCエンジン・マークIII・Fコン・パソコン・ビデオゲーム対応



- 35φのデカボール
- 連射スピードVR
- α連射　ON/OFF
- β連射　ON/OFF
- 連射固定ON/OFF
- トリガーα,γの反転
- PCエンジン――セレクト / F・コン――セレクト / ビデオゲーム――コイン
- PCエンジン――RUN / F・コン――スタート / ビデオゲーム――スタート

サイズ（190×300㎜）

型番G−7 TURBO ¥9,500
（注）本体だけでは使用できません。別売コードが必要です。

別売コード



＊メガドライブ用コード（型番コードMD）¥3,000
＊PCエンジン用コード（型番コードPC）¥2,000
＊マスターシステム＆マークIII用コード（型番コードMM）…¥2,000
＊パソコン用コード（型番コードPP）……¥1,500
＊F・コン用コード（型番コードFF）……¥1,600

G-7 TURBOの特徴

＊別売りのコードを差し変えるだけでPCエンジン・マークIII＆マスターシステム・パソコン・Fコン・ビデオゲームと殆んどのコンピューターに使用できます。
＊全て業務用パーツを使用していますので操作性・耐久性ともバツグンです。
＊連射スピードを連続的に変える事ができます。メトリガーα、γの反転回路付。
＊連射のON・OFF＆トリガーSWを押さなくても連射するロック回路付。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。
＊パソコン対応機種名…X68000・MSX1、2・PC6601等アタリ仕様コネクタであれば使用できます（X1・PC88、98シリーズには対応していません）。

★ARV-7の特徴

・ARV-7をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
・当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
・色調整はカラーVRだけで簡単にあいます（こだわる方にR、G、Bの調整が有ります）。
・テレビのスピーカーから音が出ますので音の大きさをテレビのVRで簡単に変えられます。
・ウォークマンのヘッドホーン（付属ではありませんユーザーで準備）が使える出力があります。
・RGBコード（別売¥3500）を使用すれば、RGBテレビにも接続できます。
・別売りのG-7TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
＊送料は全国一律600円。
＊お急ぎの方は電話でお申込ください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます（3ヶ月間保証書付）。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

水谷　潤の
ゲームデザイナー入門
4



ゲーム・音楽・インカム
私はこう思う！　君はどう考える？

いろいろな意見もあると思うけど、私のゲームデザイナー入門も4回目となりました。質問もたくさん来ています。今回は私のゲームに対する考え方と共に、サウンドクリエーターの大野木宜幸さんとサイトロンの小尾一介さんのご協力をいただいて、読者のみなさんの質問に答えていただきました。

暗記型ゲームをどう見るか

学習により「上達」するビデオゲームの楽しさは、すでにあのインベーダー以前から、ピンポン風ゲーム「ポン」などの中に強く感じられる物がありました。この頃の学習という意味合いは、「敵の動きの性質を知り、その対応を即断する」傾向が強く、割とクリア手順にも自由度の高いものが多かったと思います。

ところが近年では、きわめればきわめる程、型にはまったパターンを強要されるゲームや、丸・暗・記を前提としたゲームが数多くみられるようになりました。（具体的に、どのゲームがどうだ、こうだなどというのではなく、そういうゲームが増えたという事です。）皆さんも、一度や二度はそうしたゲーム体験をされている事でしょう。

こうした超パターン暗記ゲームの続出に、私自身少なからず不満をいだき続けてきた訳です。その場、その場の「かけひき」のない暗記作業がはたして本当に楽しいのかどうか…私には疑問に思えました。（実は、この疑・問が前作※のコンセプトを生み出した源動力となったのですが…）

ポンから今まで、ゲームはパ・タ・ー・ン学習の歴史でもあった訳ですが、この歴史の流れにまっこうから対抗する形で、「非・パターンゲームの可能性」を追求することが、前作での個人的テーマでした。

常識と思われてる既成概念に一度疑問を投げかけ、疑いの目を持つことは新しい物を考える上での第一歩かと思います。皆さんも、不満や疑問を感じる事があったらすぐにこの解消法について考えを色々めぐらせてみるといいと思います!!不満は創造の泉である…と言っても過言ではないでしょう。

ここで、「安全地帯」の話もしたいと思います。その場にいれば絶対に死なない、この安全地帯は知ってる人（上級者）には難度を極端に低下させるものであるのに対し、知らない人（初心者）にはまったくその逆といえます。

安全地帯の存在は広い視野からみれば難度バランスを著しく狂わせる一因ともとれるのです！

また、安全地帯をわざと仕掛けて、これを発見させる事も1つの遊びと考え「意図的安全地帯」を作る作者もいるかもしれません。

確かに、そうした事も楽しみと言えるでしょう。しかし、一度誰かが発見したあとは、そうした遊びもそこで「おしまい」、あとは単なる「ルーティンワーク」にしかなり得ないと思うのです。

自分でプレイするまでもないでしょう。他人のプレイを見てからパターンをマネれば事は足りるのですから！（ま、これもシロウトにはムリな世界ですけれども…）

極端にパターン性の強いものになると、人がそのパズルの答を解いているのを見ただけで、「あ～なるほど。これはこう解くの。あぁ、わかったからもうやらないでいいネ！」となってしまいがちです。解法が固定したパターンに集約されていく事は、とりもなおさず、手品のタネがミエミエになっていく事と同じで、実に興覚めと私などは考えます。

少なくとも何度も遊ぼうという意欲を減少させる要素をはらんでいるのではないでしょうか？

この様な諸要素から、私は極端なパターンゲームをあまり好んではいません。（あくまで個人的）

むしろ、私としては「今度はどんな展開になるんだろう⁉」と毎回ワクワクさせられるぐらいのゲームをプレイしたいし、また作れたらいいな、作ってみたいな…と思ってきました。

そうしたゲームは出て来ないものかとコーナーを常々歩いて回わってみても、まるで（毎回がらりと変わるゲームは）出て来ない。これは自分で作るしかない…、とこーなる訳です。（思うだけじゃなく、実際に作れちゃうところがゲームデザインの面白いところですネエ。）

皆さんは、「丸暗記前提型のゲーム」をどうみますか？　私ははっきり言って、難解なパターン暗記など苦痛以外の何ものでもないと考えています。

※ここでいう前作というのは「サイバリオン」を指します。（編集部・注）

皆さんもこうした超パターンゲームの是非について、友人達と熱い討論を交えてみてはいかがでしょうか!?

どこが違う コインオペとホームユース

今迄にも、この2つについて色々な所でその違いを論じて来ました。実際、作品を作る上でも、その考え方に多少の差異があります。ここではそれらをもっとよく考えてみる事にしましょう。

ホームユース（家庭用ゲーム）については、ゲーム内容を理解させる迄の時間は、コインオペ（ゲームセンターなどの現金商売）のゲームに比べて、ある程度長くても許されるという側面があります。

コインオペの場合、こうした甘えは一切許されず、席についた時点で、ある程度直感的理解がなされないとマズイ訳です。

又、ホームユースの場合、時間や金に制約されず、やる気ならいつ迄も遊べますが、コインオペでは、こうしたことはまずムリです。

こうした時間の切り売りをするコインオペの場においては、「じっくり取り組む思考色の強いゲーム」はつまり育ちにくい環境にあると言えましょう。逆に、長期戦のゲームは（今のやり方のままでは）ホームユースの独壇上にあると言えます。

ホームユースのゲームが、業務用に移植されたという例は数える程ですが、逆に業務用（コインオペ）のゲームが、ホームユースに移植された例は枚挙にいとまがありません。この事は一体何を意味しているのでしょうか?

コインオペ（業務用）のゲームは、営業という実にシビアな側面を通過して作られており、そのシビアさは（ある点において）ホームユースの比ではありません。

もちろん、ホームユースはホームユースで別なシビアさがあると思われますが、ここではコインオペについて、そのシビアさを研究してみる事にしましょう。

①短かい時間内でどれだけ客を満足させられるか?　要は1秒きざみの充実感を短期決戦のうちに迫られる点。

②コインオペではホームユースの謎解きゲームと違って、絶対に「何度でも遊んでもらわないといけない!」。その為、奥の深さや、プレイするたび微妙に変化する状況などを意図的に作り出す等々、深い配慮が必ず必要となります。（反復性）

③ホームユースの様な、宣伝やパッケージの美麗さだけでの売り逃げは絶対に許されない!

初めの1コインが勝負であり、純粋にその質のみが問われる世界です。ホームユースでは、面白くないものでも、間違って買ってしまえば、1本ウン千円!　ところが、コインオペでは100円入れて面白くなければ、そこでハイ・サヨナラなのです!

以上の要素だけでも、よく考えないといけない事がたくさんあるという事がおわかりでしょう。

こうしたシビアな側面をクリアしてきたホームユースのゲームがコインオペとしても通用するゲームであると言えましょう。

そうしたゲームをあげていくと「テトリス」や「ロードランナー」にぶち当る訳ですが、やはり、いずれも質的に非常に高いものばかりであるのが実に印象的です!

又、ホームユースはホームユースで、コインオペのゲームにまねの出来ない面白い側面を持っており、その特徴を充分生かしたゲームが数多く生まれています。

そうしたゲームがゲームセンターに置かれてもあまり結果がかんばしくないのは当たり前です。初めから、家庭という場を意識して作られているからです。

以上のようにゲーム1つを作るにも、それが置かれる環境や状況、ターゲットを正確に把握してから取りかからないと、とんでもないマト外れになるという事がおわかりになったのではないでしょうか?

インカム至上主義を考える

さて、コインオペの話が出たばかりですが、ここでインカムを全てとする傾向の強い今の業界について少々考えてみましょう。（今回はこんなむずかしい話が多いですね…笑）

アーケードゲームにおけるメーカー側の「良い商品」と、作り手側が考える「良いゲーム」――。

場合により、この二者はまったく違った物である事すらあり得ます!　メーカー側の多くが考えるいいゲームとは、ぶっちゃけた話「銭もうけマシーン」（あ〜、やな響きだなァ）であると言えます。（まァ、営利目的だから悪いとは言えないが、あまり夢のある響きとは言えませんね。）

平凡だが金の入るゲームと、画期的だがややインカムの低いゲームとでは実際、業界内でどちらが評価されると思いますか?

残念ながら、多くの場合（どんなに独創的だろうと）結果的には内容よりもインカムだけでその評

お待ちどーさま質問にお答えしましょう

―今回のお客様は―

サウンドクリエーター 大野木宣幸さん



好きなものを好きな様に作ること…大野木宣幸さん。

ゲームデザイン関連の質問に関しては少しずつ本文の中で答えとして書いていっているので、参考にして下さい。

今回は、同じゲームクリエーターでもサウンドクリエーターを目指してる女の子からの質問に答えたいと思います。

私の専門外なので、今回はその道でキャリアのある先輩に答えていただきましょう。元ナムコ社員（現在サイトロン&アート社）の大野木さん（マッピー、リブルラブル、ギャラガ、ラリーXといった名曲を作られた方です。もう、御存知ですよネ）に御登場願いましょう。ジャーン!!

ゲームの曲作りの発想法を教えて!?

☆質問は東京都町田市に住む、藤原英子さんから寄せられたものです。私が代理で聞いて来ましたからネ。

Q：私はサウンドクリエーターを目指してます♡　ゲームの曲作りという側面からも、是非、一度「発想法・今やるべき事」等々、教えて下さい！その道でキャリアのある人の声を聞いてみたいナ。

A：はい、どーも大野木です。僕の場合、いつかどこかで聞いたナァっていう曲がベースになってますネ。ナムコにいた時とか軽めのピアノのジャズとか好きで、マッピーとかのデキシーっぽいのは実はこんな自分の趣味から生まれてきたんですよね。

とにかく、自分の好きな曲をとことん聞き込んでみて下さい。たくさん聞く必要はありません。気に入ったものだけでいいんですよネ。その上で「私ならこうやるネ」っていう形で発想していくといいと思いますよ。

「好きなものを好きな様に作る」これが基本ですネ。今、いい曲作

ってるなァって思う人は、何だかんだいって「やりたい様」にやっててね、うまい事、自分の趣味をぶち込んじゃってるんですよ。
あとはもう、デザイナーとの戦いしかないの！　ダメッって言われる事があっても、どうしてダメなのってくい下がること。
自分の作った物、恥ずかしがる様じゃダメ。弱気は一番の禁物だネ！　ほんと「戦い」だから！

水谷：大野木さんもナムコ時代相当戦われたクチですか!?

大野木：いャァ、ぜ〜んぜん戦ってまシェ〜ん!!

水谷：（爆笑！ズルっとズッコケる。）全部いいから通っちゃったんですネ〜。（さっすがーと感心！）

大野木：いやァ、そういう訳じゃなくてね。（ポリポリと頭をかかれて——）
当時はまだ古き良き時代でね。インカムないと3ヵ月で消えちゃうみたいな今様のきびしさはまだ無かったと思うね。そんな時代で結構何やっても許されるみたいな面があって、ほんと「好き勝手」やってましたネ。
だから、デザイナーも文句言って来なかったのかもネ。今はそうはいかない時代だと思うけど…。

水谷：じゃ、もうちょっとアドバイスの方お願いします。

大野木：最近、ゲームにメロディアスなものが欠けて来てますよね。シューティングが多くて、そういうのが乗っかるコミカル物が少ないせいもあると思うけど…。特にロック少年がゲームミュージックを多く手がける様になってからは、ジャンジャカ、ドンドコばっかりでメロディーに「心」が欠けちゃってるのが多くなったって思いますよ。もっと心を大切にしたメロディー作りを目指す様に心がけたらいいものが出来ると思いますね。

水谷：大野木さんらしいアドバイスですネ。では、曲作りのここが面白い！っていうところを聞かせていただけますか？

大野木：曲作りでも、ゲームの企画でもそうだと思うけど、好きな事に熱中したりすると、回りが見えなくなる忘我の状態になりますよね。そういう麻薬的刺激があるからゲーム作りって面白いんじゃないかって思いますネ。曲作りに関しては、いい曲ができて「ネェネェみんな聞いて！どォ、い〜でしょう！」って言える瞬間がこたえられなく幸せですよネ。

藤原さん、大野木さんからは以上の様なメッセージをいただいてきました。何かのお役に立てば幸いです。

ゲーム音楽どうすすむ!?——サイトロン 小尾一介さん


ゲーム音楽の将来はおもしろい…小尾一介さん。

今回はさらに、ゲームの音作りの仕掛人、かつてのYMOのプロデューサー（現サイトロン社長）小尾一介さんにもお会いして来ました。現在のゲームに対する不満や今後の展望、ゲーム音楽と商業音楽の境の目、接点等について、伺ってみる事にしましょう。

ここが違う ゲーム音楽と商業音楽

将来、ゲーム音楽と商業音楽はハードウェア的格差も縮まる傾向にあり、又クリエーターの質もほとんどプロ化の傾向にある為、質の面だけ見れば、これからはほとんど境い目は無くなっていくでしょう。

ただし、ゲーム音楽には決定的に商業音楽と違う側面があります。それはゲーム音楽が映像無くしては成り立ち得ないという事です。セガのSSTバンドにしても、これをライブで聴きに来る人達自体が、今迄の（他ジャンルの曲の）聴き方と別の聴き方をしてる訳ですよネ。

つまり、曲を聴きながらCRT（モニター）を想い浮かべ、ゲームをプレイしてる気持ちになったりする——。

こうしたものは、まったく今迄の音楽形態とは異質のものですよね。そういう意味で、大変に変わった、面白い世界ではないかと考えています。SSTバンドはプロを交えたかたちで組織されてますが、開発チームを含めたまま今後芸能界でデビューさせるには、やはり色々な問題があって、かなり難しいかもしれません。

プロだけで構成すれば、彼らのオリジナルを出していけるのでしょうが、ゲームとしての映像イメージを持たない曲ばかりでは、普通のミュージシャンと差別化を図れないのはいうまでもありません。ここらへんもゲーム音楽と商業音楽の境目、難しい所です。

もっと欲しい エンタテイメント性

現在のゲームに対する不満ですが、特に業務用ゲームですが、あまりにも「エンタテイメント性」が薄すぎるという事です。

つまり、ゲームシステムが複雑化するばかりで、「初心者に対する配慮」や「興味を次につなごうという態度」があまり感じられないのです。私など、やってもやってもダメでね！（笑）マニアの人にはそれでもいいのかもしれないけど…。もっとエンタテイメント性を考えた上でゲームを作ってくれたらと思いますよ。

糸井重里さんと任天堂が組んでゲームを作ってますが、これからは開発社員だけじゃなく、こうした外の世界の人にも参加してもらってゲームがどんどん作られていくと、とても面白くなると思います。

糸井さんなどはエンタテイメントの世界をしっかり通過してきてる方ですしね。楽しみです。

こうした事がこれからの各メーカーに対する私の希望でもあります。

小尾さん、どうもアドバイスありがとう御座居ました。では、ここで小尾さん自身に、サイトロンの宣伝を一言お願いいたします。

「今年中にサイトロンから2本ゲームソフトを出す予定です。どうぞ、御期待下さい！」

げげっ！サイトロンから、ファミコンゲームソフトが出る!?　意外な情報を入手した私は、早くも「どんなゲームなのだろうか」と期待に胸をふくらますのでありました。

価が下されているのが現実です。クリエーターとしては悲しいですね。社会に与えるイメージ度や業界の活性化等といった側面からももっと評価されてしかるべきだと思うのですが、明日の米より今日の米というのが今の多くの経営者の考えなのでしょうか？

平凡なゲームばかりが氾濫しているのも、それなりのインカムがそこそこ上がるからなのでしょうが、こんな事ばかりで、この業界がはたして何十年も持ちこたえられるでしょうか!?

ですから、ある程度、まァ、メシの種（安全パイ）はメーカーとして押えておいた上で、もっと「新しい事」に挑戦していかなくてはダメだ、と思うのです。

そして、メーカーはそうした新しい発想に対して、それなりの正当な評価を与えていかねばダメだと思うのです。（金が入りさえすれば良い評価が与えられるとか、いいもの作っても作らなくても評価は同じとあっては、創造意欲をそがれるのは当たり前の事です。）

こうした現状は少しずつ、何とかしていかなければならない事の1つでしょう。

これから未来をしょって立つみなさんは（インカムを横目でチラリと見ながらも）もっと肝心な「明日のゲーム像」に関心を寄せるべきです。

要は「インカムもあって新しい面白いゲームを作る事！」…当たり前の様ですが、（やってみればわかるでしょう）これはとっても大変な事かもしれません。でも、目指すのはこれ、これしか無いんですよね。楽しんで、いいゲームを作ろうじゃないですか。頑張りましょう。

※ここでいう前作というのは「サイバリオン」を指します。（編集部・注）

頭脳派パズルゲーム

四川省

TM

手詰りか？　時間切れか？
どちらも悲惨で無情なパズル。
君は生きのびることができるか!?

女子寮編

手詰まりへの道

このゲームでゲームオーバーになる方法は2つ。手詰りか時間切れです。一番悲惨なのは、次の一手がどこにあるかわらず時間切れになり、くやしくてコンティニューして、ヘルプで次の一手を聞き出した直後に〝手詰り〟でしょう。

だいたい、次の一手がわかりずらい状況は、手詰る可能性が高いものです。最も極端な例は、牌を裏返した直後、一瞬カーソルが動かない場合です。

それは、コンピュータ自体が次に取れる牌がまだあるか捜すのに、時間がかかってしまう所からくるタイムラグです。

コンピュータでさえも一瞬考えてしまう位ですから、これはもう死の宣告。数手後には、間違いなく手詰りが待っています。(かなり極端な例ですが、一瞬「牌を選んでください」と表示されてから手詰り宣告が出る事もあります)

この様にアリ地獄に引き込まれるみたいに、ジワジワと手詰りへの道を歩まされる前に、なぜ手詰りになるか考え、未然に防ぐ事を考えなければなりません。

さて、なぜ手詰りになるかです。

特定の制約に乗っとって牌を裏返していく訳ですが、内部の牌は隣り合うものしか裏返せません。

つまり基本的には、初めは外辺の牌しか取れません。そして、それにより一段内側の牌が外部に露出し、外辺が広くなり取れる牌が増えます。

そうして、連鎖的に牌が取れれば、と・り・あ・え・ずは良いのですが、それができなければ問題アリです。

つまり、ある特定の牌を裏返しても、それにより裏返せる牌が増えない、というのは怪しいと思わなければなりません。

もちろん、結果的には裏返しても良い牌かもしれませんが、発展形が考えられない場合は、とりあえず保留にしておく方が無難でしょう。

裏返せる牌が増える様に牌を選ぶ事が必要です。

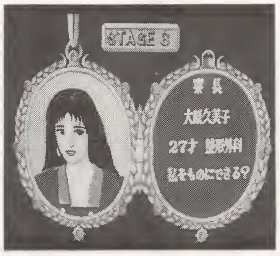
もちろん1組しかない牌は、優先して裏返すべきだし、2組ある牌は極力、4枚取れる様にするべきです。

だから、手詰りになった場合、残っている牌の中で、4枚残っている牌や、初めから2枚しかなかった牌で残っている牌は、ほぼ問題ないと考える事が出来ます。

一番怪しいのは、4枚あった牌で2枚しか残っていない牌です。

例えば図-1の手詰りは、ほとんどの場合、1組を除いて、他は初めから2枚ずつしかなかった牌です。

それらの牌はもともとどうしようもない訳で、ポイント



寮長の大原久美子。けっこう美形！（写真担当ずる）



副寮長の古手川のり子。さすが風俗関係。プロじゃない。

四川省例題集











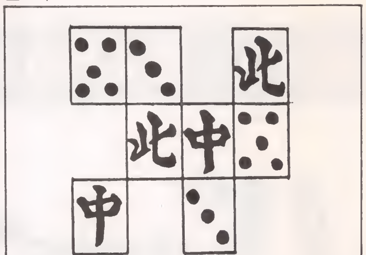








図−1



はそれらにからまっている4枚ある牌です。

図−1の場合、「中」だけは4枚あった牌だとします。

大体、こういう場合、残りの「中」は2枚とも離れた所にあって、しかもそれら同士で裏返し易かったりします。

それでうっかりその「中」を裏返してしまうと、最終的に図−1の手詰り形が残ってしまうのです。

つまり、はっきりいってワナなんですね。牌が2枚しかない物が含まれている面（96枚面）は、2枚しかない牌を優先的に裏返せば問題がない反面、手詰りになり易い様に組まれている面が多いのです。

だから、そういった意味からいくと、全部の牌が使われている（必ず4枚ずつある）一番大きな面の方が手詰りが起きにくい、という考え方もできるかもしれません。

とにかく2枚しかない牌が、ガッチリ組まれてしまっている場所は、大体4枚ある牌がからんでいるので、それの取り方に注意する事でしょう。

だからこそ、4枚とれる牌は問題がない訳ですね。

《1コインクリアなんてできるの?》

現実に1コインクリア達成が、報告されている以上不可能とは言えません。

つまり可能であれば全面調べ尽くし、さらにその解法もまとめ、それを1冊の本にしてしまい、後はそれを見ながらプレイすれば、誰でも簡単（?）に1コインクリアができてしまう事になるからです。

しかし、これは現実的ではありません。

では普通にプレイして、1コインクリアできるか?　と言えばさすがに不可能に限りなく近い、と言わざるを得ないでしょう。

手当り次第に牌を裏返していき、運良く手詰らないで続けば……と思う人もいるかもしれませんが、現実には前述のごとく、ワナが仕掛けられた海千山千の面が、わんさとあります。

中盤から後半にかけては、手詰りになり易い様に作られていると思って下さい。（第一、それでなければパズルにならないでしょう。）

しかし、かといってじっくり考えていられる程の時間もないのがこのゲーム。

それでも後半は時間も長く良心的なのだけど、前半は易しい為に時間制限が短くされているから、結局全然易しくなかったりします。

四川省というゲームがおもしろいからこそ、あえて苦言を書きますが、タイムに関してのバランスが、いまひとつのような気がします。

せっかくパズルとしておもしろいゲームなのに、制限時間が短い為に充分楽しめないという声をよく聞きます。

また、基本的にはそれぞれの面その物を、解いていくのがおもしろいパズルです。

ある程度の定石はあるにしても、逆にそれを利用したワナが仕掛けられた面もあるし、やはり戦略は面によって千差万別です。

やり込んでコツをつかんで一気に上達する、というゲームではないでしょう。

それだけの高等なパズルゲームを、これだけの時間で処理するとなると、マッピングに走るのも、不思議ではないかもしれません。

となると、誰でも考えるのが、四川省の面を写真で撮れば……でしょう。

そしてその写真をコピーして、ルールに添って塗り潰していけば、立派な四川省です。

これなら制限時間もなく、心ゆくまで考え抜いて遊ぶ事ができるし、それがこのパズルの面白さだと、私は思います。

とにかく、ここで私がつまらない解説を書くよりも、実際にプレイし、自分で考える事がなによりも楽しいのが、この四川省です。

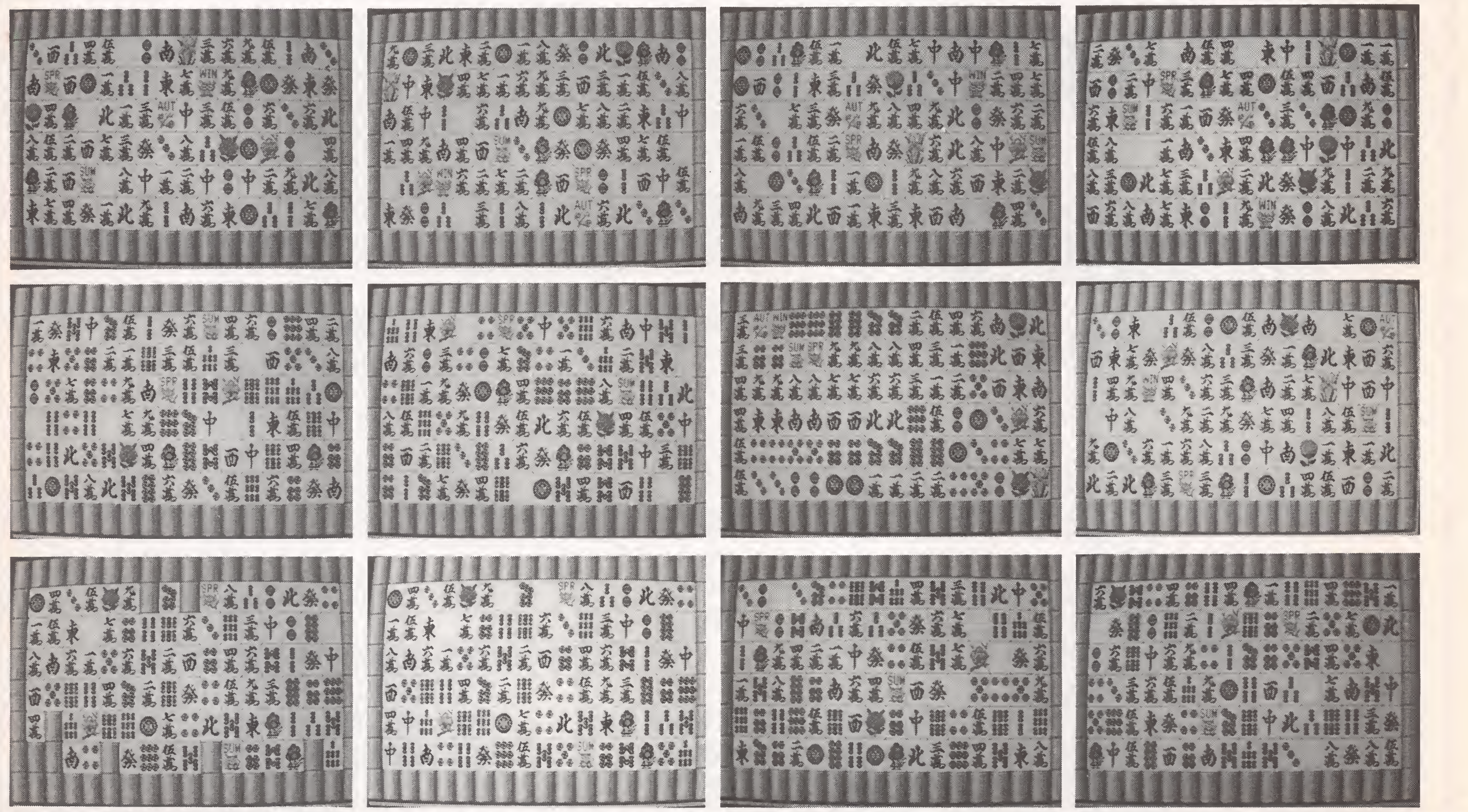
と、いう訳で、できるだけ画面写真を載せるので、コピーして解法を探して下さい。

ポイントとしては、蛍光ペンで塗り潰していくのがベスト。マジックなどで塗り潰してしまうと、どの牌がどこにあったかわからなくなってしまい、手詰りになった時、間違った所を探す手がかりがなくなってしまいます。

この方法でじっくり解法を研究した後、実際にプレイして一歩でも1コインクリアに近づけるようにがんばって下さい。

それでは、また来月。

（GOD）



ました!! 基本編が長くなってしまったけど、今回より本格的に攻略です。

バーナーII HIT1500への道

しっかりマスターしよう!

門弟:ずる(構成・記述担当)

お待たせでした

基本編を3回にわたり説明しましたが、決して無駄ではないことは皆さん百もご承知のはず。体感ゲームをあまく見ていると、いくらやっても上達しないぞ。

前置きはこのくらいにしてさっそく攻略に入りましょう。

今回からステージ攻略に入ります。ゲームの展開から考えても、そう難かしいところではないけど、でてくる敵は全部おとす、という点で大変。やらねばならぬのです。

本格的に攻略開始!!

さて、今月からはいよいよステージ別の攻略に入ります。一つ注意して欲しいのは、これから紹介するパターンは、あくまでもその一例にすぎません。ですから、あまりこのパターンだけに固執しないで下さい。

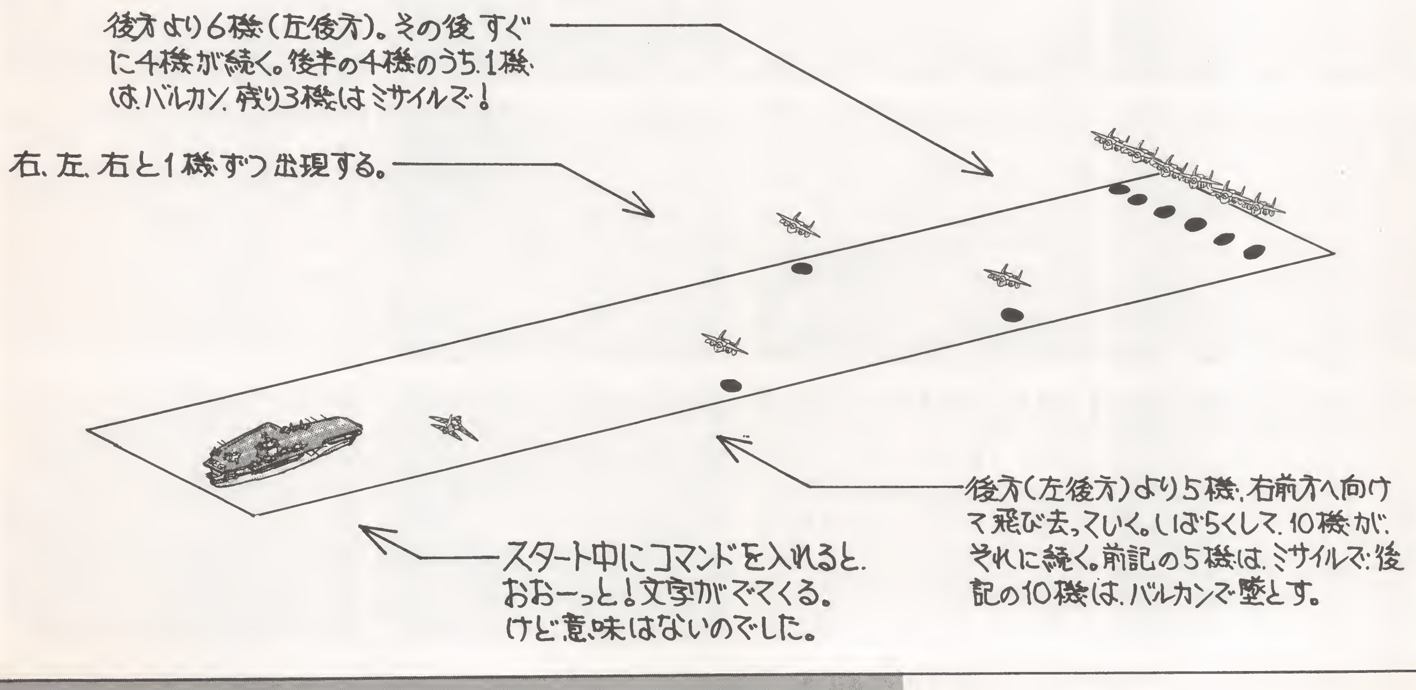
自分のパターンが良いと思ったら、無理に変えることも無いと思います。

STAGE 1

終わりのあるゲームですから、1面からが勝負です。気を抜かないように。

まずスタート直後(当然ラッキーパターンにセットしてますよー)に、後方から5機

STAGE 1



いまさら

どうもお待たせし

アフター

指範：VIRGO&SHO

出てくるので、ミサイルで全ておとす。間があいて、また後方から10機。これはバルカンで。前方から右・左・右の順で3機出てくるので、ミサイルで即おとす。

後方から6機くるのでバルカンで。すぐに、また後方から4機くる。1機をバルカンで、残り3機をミサイルでおとす。1機目は、バルカンのボタンをタイミングよく離すのがコツ。

前方から横一文字に6機でてくる。まず左3機はミサイルで。全部おちたのを確認して、右3機をミサイルでおとす。

先の3機が攻撃してくるので、ミサイルをギリギリまで引きつけて左上へよける。同時にバルカンを撃ち、後方敵機をおとす。

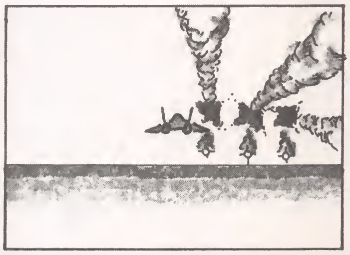
照準を飛ばし過ぎると、1、2機逃げることがあるので注意。この時点でミサイルは33発残っているはず。



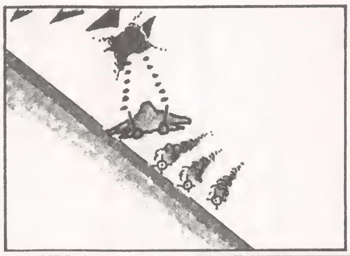
①左側3機をミサイルで。



②次に左側3機。



③真ん中で待ち、ミサイルを引きつける。

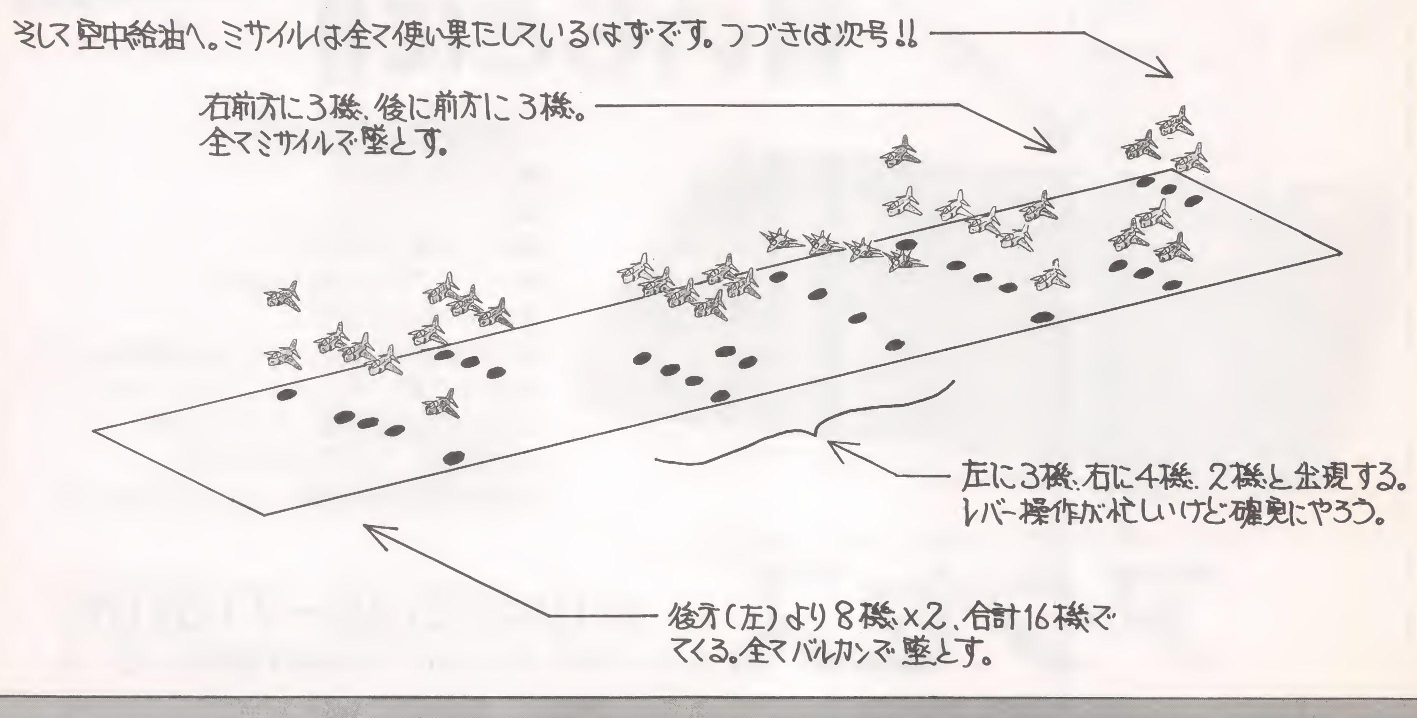


④左上へ逃げろ!!

STAGE 2

STAGE1ででてきた、後方敵機を全てバルカンでお

STAGE 2



とす。その後、また後方敵機×8が2回出てくるのでバルカンで全ておとします。
次に図5のような編隊がく



図5。

る。まずⒸⒺⒻⒼを一度にロック。4発ミサイルを撃っておとす。後はⒹⒷⒶの順にミサイルでおとす。Ⓐがロックしにくいが、照準飛ばしでロックします。

続いて右側に3機、即ミサイルで。左上に4機、さらに間があいて重なるように、その後方に2機出現する。4機即ロックしておとす。その後2機をミサイルでおとし、それらの攻撃をよける。

一番左はじの敵がロックしにくいので注意。万一、遅れて前後どっちにロックしたかわからない時は、とりあえずミサイルを4発撃ち左下へ。敵の攻撃をかわし、残った敵が近づいた所をミサイルで。

次に図6のような編隊が来る。4機ともミサイルで(まとめておとそうとしないこと)攻撃をしてくるので左上へよける。

つづいて、図5の編隊が再びやってくる。先に照準を飛ばした状態であるから、それが戻ってくるのを利用してⒶをうまくロック。

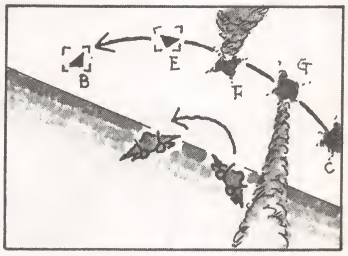


図6。

そして逆サイドのⒹをロックした後、ⒻⒼⒸを一度にロックする。この時Ⓔをロックしないように注意して、一気に逆へ動いてⒺⒷを同時にロック(図7)。この時ⒺⒷの攻撃を同時にかわしているはず。

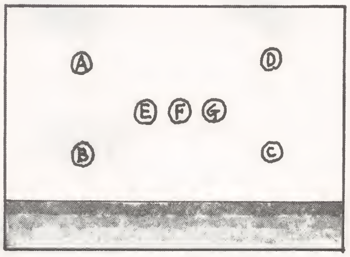


図7。

先ほどの攻撃を左上以外でよけた時は、すぐ中央に戻って、ⒶⒷをかるく照準飛ばししてロックする。あとは同じ。最後に左右から3機きて終わり。ミサイルでおとして普通によける。ミサイルは全て使い果たしているはずです。

STAGE 3
「空中給油」

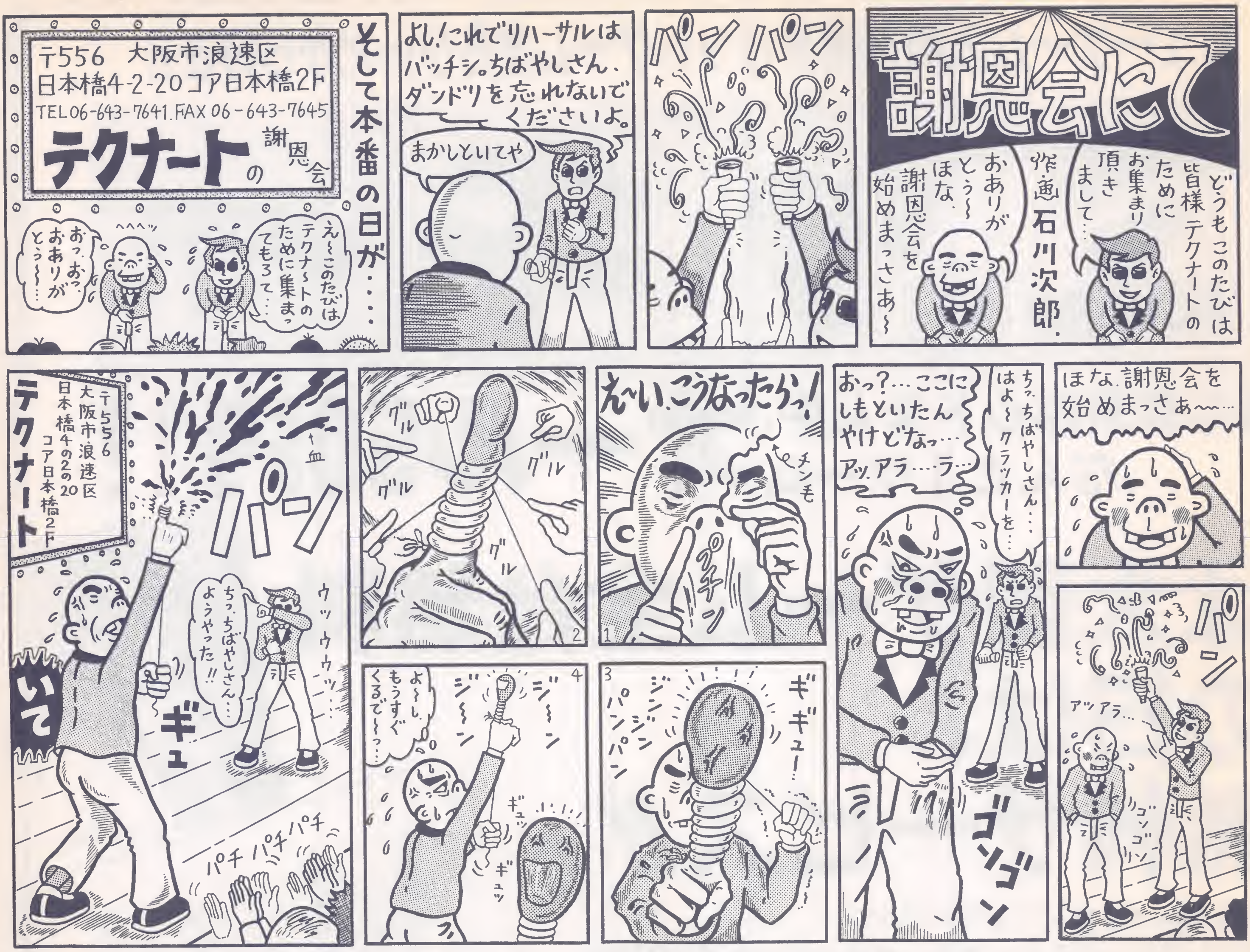
100発補給のコマンドを入れるわけですが、そこでひと言。給油が終了するまで、コマンドを入れ続けることを忘れないで下さい。入れ続けると何が起こるかと言うと、5ステージでの地上給油での100発補給が自動的に行われます。3ステージで忘れると、どうやっても5ステージでは、100発補給されません。気をつけて下さい。

今回はここまでです。どうでしたか。私自身のパターンと比較すると、どれだけ自分があまかったかがわかりました(例えばキャラクターオーバーのこととか)。

3・5ステージではミサイルが100発になるので、ミサイル重視のパターンを考えていた点は、間違ってなかったので少々安心しました。

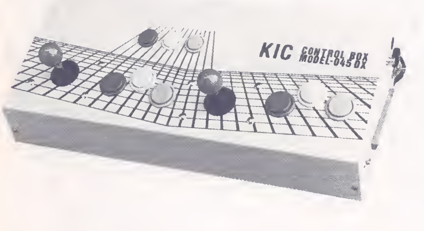
さて、このコーナーを担当しててちょっと怖いのが、アフターバーナーIIの生息数。いったいどのくらいになってしまったのか、それにメンテナンスの方も気がかりです。かなりの問題ありでしたからね、この筐体は。

(門弟 ずる)



ゲームに金縛り!!

ゲームセンターで使っているゲームが、あなたの部屋でプレイできます!!





★新製品

FCマスター

ファミコンを完全RGB出力に改造できます!コントロールBOXに接続して、ジョイスティックでプレイOK。

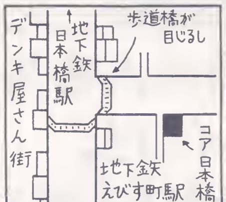
定価¥25,000

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F

TEL.06-643-7641

くわしい資料ご希望の方は、62円切手2枚同封のうえ、テクナートGMまで!!



通信販売ご希望の方は、安心な代金引き換えシステムもあります!!

営業時間はAM10:00~PM8:00 日・祭日もやってます!!

コントロールBOX

KIC-045DX(ニュータイプ)

Aタイプ:家庭用テレビのビデオ入力端子かアンテナに接続するだけでプレイできます。¥34,000

Bタイプ:RGB21ピン出力でパソコン用テレビなどに使えます。¥28,000

Cタイプ:A+Bの機能で¥37,000

自作キットはそれぞれ¥5,000引きです。

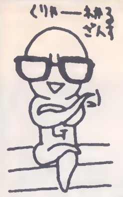
18インチ高画質モニター

RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz/24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥78,000

中古基板

¥5,000から各種新製品もあります!! アフターサービスも万全です!!

中古基板価格例:ガントレット¥55,000 バットランズ¥120,000(レーザーディスク付) ペーパーボーイ¥70,000 サイドアームズ¥20,000 妖怪道中記¥80,000 スーパーリアル麻雀PII¥25,000 中華大仙¥40,000 グラディウスII¥80,000 ぶたさん¥18,000 セクションZ¥10,000 アーガス¥10,000



ミッキーではキミが主役

安いだけではない。

ゲームコーナー

地価ベラボー





ゴールデンウィークは
晴!!

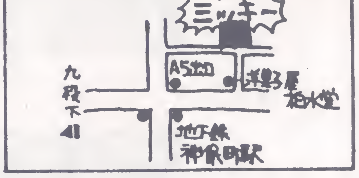
5月3・4・5日
5日の子供
ソフトドリンク



●チェイスH.Q. ●スーパーハングオン
●ターボアウトラン ●アフターバーナーII
●ギャラクシーフォース

●大型ゲームも全部50円の店！









ゲームコーナー
ミッキー

とゆーわけでゲームコーナーミ
ない人もまずチェック、とりあ

〒101 東京都千代田
☎03(29

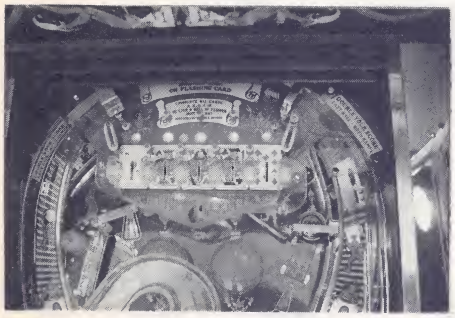
ピンボールコーナー

ジョーカーズ



妖精をつまんだ手の小指が立ってるなぁ。

トランプの精の力を借りて目指すはロイヤルストレート。切り札(ジョーカー)を手にするのは誰だ!?



上側の5レーン。レーン通過後は無理矢理下に落とされる。

C.C.

カードと女王様と訂正?

先月号のAOUのページ(54ページ)で予告した通り、デコ特製タイムマシンポスターマニュアルのプレゼントがありますが、それは最後のお楽しみとしまして、今月のマシンと行きましょう。

今回もウイリアムズの新作で、その名もジョーカーズ。カードのポーカーゲームがテーマで、やけにムネの発育がいい女王様(王女様?)と、こちらはヒゲの発育が異常な王様が、なんとトランプの精をチップがわりに勝負するというわけがわからんバックグラスの絵もいい味出してます。

さてさて勝負の行く方はどうなる事やら…。ここはひとつプレイヤーとして、この勝負に参加してみましょうか。

そうそう、先月号のP54に小さいながらもカラーで写真がありますから、そちらも見てくれるとありがたいですね。

それと、同じページの〝ドラックストップ〟と〝ホットショット〟の写真が入れ違っていました。おわびと共に訂正させていただきます。(あいかわらずチョンボが多くてすみません。)

バシバシ進むインフレ化

カードゲームのポーカーといえば知らない人はいないと思いますので…えっ知らない…う〜ん。(そういう人は知っている人にでも聞いて)

知らない人はまずいないと思いますので、マシンとしてのフィーチャー説明へといきましょう。

1:シューターショット

ショットしたボールは上部の上側のレーン(5レーンの方のトップレーン、下側は3本のトップレーン)の所に来るが、この時5レーンの内2レーンが点灯している。

点灯レーンを通すと、1回目10万、2回目20万と10万点ずつ上って行き、100万までの点数がもらえる。100万以後は100万のまま。後で出て来るマルチボールのショットでも取れるボーナス。(これがないと100万までなんて、とても上がらないけどど。)

なお点灯レーンはショット毎にランダムで移動し、レーンチェンジは不可。

2:上側トップレーン(スペシャル)

左右のランプレーンからボールを上げて5本のレーンを完成(この時はレーンチェンジ可能)させると、完成ごとにアウトホールボーナス(ボールが落ちた時に入るボーナスの事)+10万点が獲得できる。最高で9万9000×7+10万=79万3000点。

また、このレーン完成を5回できれば(何回完成させたかはフィールド下部、フリッパーのすぐ上のピエロの頭のランプでわかる)、上部右(下側トップレーンの右側)にあるホールにスペシャルが点灯するので、入れればスペシャル獲得。

3:下側トップレーン(エキストラボール)

下側の3本のトップレーン(BETレーン)を完成させると、ボーナス倍率(アウトホールボーナスの倍率)が上がる。最高7倍。

また、下部のテーブルの絵の上で点滅している倍率まで上げると、アウトレーンかリターンレーンのうちの1つ(4本中1本)にエキストラボールが点灯する。

BETランプ、エキストラランプ共にレーンチェンジ可能。

4:マルチボール(ジャックポット)

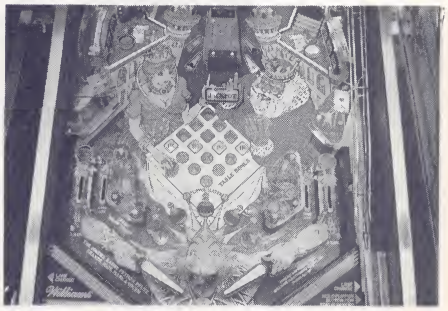
フィールド中央にある、普通では登らないランプレーン、ここにボールを上げるには下にかくれている〝LIFT・RAMP〟のターゲットにボール当てればいい。

ターゲットに当たれば、下から橋がせり上って来てボールを通せる様になるので(ファイヤーのハシゴみたいな感じ)、ボールを入れるとそれがロックされ、シューターに次のボールが出て来る。

1つロックすると橋が下がってしまうので、再びターゲットに当て、ランプレーンにボールを入れればマルチボール開始。

マルチ中に、フィールド左上、下側トップレーンの左にあるターゲットにあるターゲットに当てると、フィールドスコアが倍になる。

マルチ中は、中央ランプレーンの橋が上がっているのでここにボールを4回通せばジ

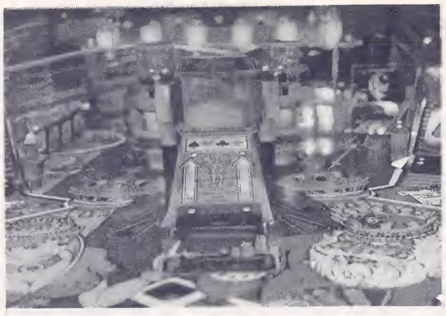


下部。テーブルの上のランプ類がアウトホールボーナス。こっちの絵もメロンの様にデカイ!!

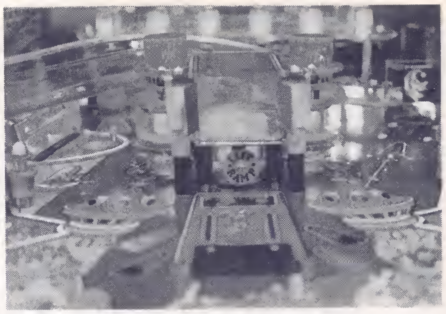


上、下のトップレーン。下のトップレーンはトップレーン以外入口はない。

ャックポット獲得。
ジャックポットは50万～400万点で、サイクロン式にバックグラスにも表示される。なおジャックポットにはフィールド倍率はかからない。



橋が上ってランプレーンの完成。マルチ、ジャックポットと重要な所だ。



LIFT・RAMPのターゲットに当てると…。

5：DRAW POKER

スペシャルを取った右上ホールに、DRAW POKER点灯中にボールを入れるとDRAW POKERボーナスがもらえる。このボーナスはランダムで、バックグラスの王様のカードが動き、役に合ったものが取れる様になっている。
DRAW POKERは左リターンを通すと点灯。

6：ドロップターゲット(100万点)

フィールド中央左右と左上にある3組のドロップターゲット。これを3組とも落として完成させると、100万点のチャンス。10秒以内に1カ所のドロップターゲットを完成させると100万点獲得となる。

7：ダブルユアスコア（得点2倍）

3ボール目開始時、ディスプレイに時間が表示される。この指定時間内に左右のランプレーンに1回ずつ通せば、それまでの得点がいきなり2倍になる超インフレフィーチャー。
指定時間のカウントダウンは、下側下部のパーツ（スイッチ、ターゲットなど）が開始、上側のフィールドパーツ（ランプレーンスイッチなど）が停止になっているので、うまく利用してほしい。
これは1ゲーム中1回だけで、たとえこの後、エキストラボールを取ってシュートしてもダメ。
以上、ジョーカーズのフィーチャーでした。

脱カード

さて、ウイリアムズとしてはめずらしいカードもののマシンでしたが、さすがに他のものとは一味違っていますね。
よくあるのはドロップターゲットをカードに見たててあるやつですが、あまり多く使うとどうしても平面的になってしまうと思います。
ジョーカーズの場合、ランプレーンをうまく使って立体的なものになっています。そのうえマルチあり、バックボックスのオマケありと、いかにもウイリアムズらしく作ってあってカードものらしさ（悪い意味での）から飛び出した感じです。
ドロップをカードに見たてるのは、やっぱりカードににているからなのでしょうか。私は、どちらかというと麻雀パイに見えるんだけど…。そう言えば、麻雀がテーマのピンボールって見た事ないなぁ。どこかのメーカーから出してほしいですね。（無理か…）
さて、ここで次回の予告を少々。
「どうも玉が落ちやすい」、「狙った所に玉が行かない」、「得点にのびがない」などなど初心者ピンボーラーからよく聞かれる言葉です。
新しい読者も増えているかもしれないし（増えてる訳ねーだろって？ シクシク）、ここいらで一発、『ピンボールテクニック講座』（仮題）でもやってみましょうか。来月を待て//

デコに足をむけて眠れないな!のコーナー

お楽しみAOUデコポスタープレゼントです。
タイムマシンの大型ポスターマニュアルを10名の方にプレゼント。
ほしい人はゲーメスト／ピンボールコーナー、タイムマシン係まで。5月15日消印のものまで有効とします。例によって、色々書いてくれると当たる確率がチョモランマの様に高くなりますので、よろしくお願いします。
デコに対する言葉なんか特に入れてほしいですね。
多数のハガキまってます。

これは期待できそーだ

大阪でいよいよ開催だ！アミューズメントマシンショー

プレイヤーのみなさん！ 特に、大阪・兵庫県・京都・滋賀県のみなさんに…これが朗報と言わずして、なんといおう。

というのは、関西のオペレーター協会が主催して、SUMMERゲーム・フェスティバルが大阪で開かれることになったのだ。

開催日は7月1日と2日の2日間。土曜日と日曜日という絶好の日取りなのだ。

1日目の土曜日はオペレーター中心の会場ということだが、2日目の日曜日は全面的にプレイヤー・一般入場者に会場は開放される。

開場時間は次の通り。

●1日 AM10時～PM5時
●2日 AM10時～PM4時

こんどの開催で、プレイヤーにとってうれしいことが2つある。

1つはゲーム業界を最終ユーザーとして支えているプレイヤーに目を向けてくれたこと。

東京のAOUショーでは一般人の入場を禁止してしまったし、秋のAMショーはメーカー中心のショーということで、一般人・プレイヤーに目が向いていなかった。それが今ようやくプレイヤーに目が向けられた。これがうれしい。

もう1つは、単にゲーム機を展示するだけでなく、プレイヤー参加のゲーム大会などを企画していること。

そんなことで、ゲーメストとしても、ぜひこのフェスティバルが成功するよう願っているし、協力するつもり。

みなさんも、ぜひ盛り上げてやって下さい。

会場はインテックス大阪。

住吉区南港北にあって、中心街からはちょっと遠いんだけど、大阪梅田（御堂筋線か四ツ橋線・地下鉄）から住之江公園経由中ふ頭へでてインテックス大阪へ。40～50分と思えばいいんじゃないかな。車だと梅田から30分、新大阪駅から35分くらい。

展示会場は4728㎡という相当の広さだ（東京のAOUショー会場の倍くらいの広さ）。

それからそれから、ここの会場ではグッズ類の販売なども行われる予定。珍しいポスターとか掘り出し物があるかもよ。もちろんゲーメストがブースを出す場合はゲーメストのバックナンバーやゲームビデオに特製テレカ、その他にも魅力的なグッズ類を用意するつもりなのだ。

なお、現時点では、一般入場料は決まっていないけれど、絶対安い料金を望みたい。

ふだんゲームに興味はないんだけど、ウチの息子がゲームゲームと熱中しているから、どんなものかのぞいてみようと思っているチチハハもこれるような料金設定であってほしい。そんな配慮がほしいと思うのだ。

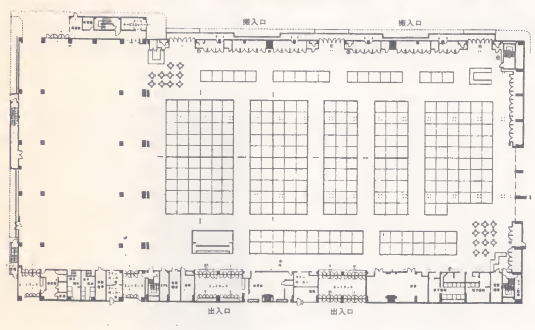
肝心の出展メーカーだけどコナミ、カプコン、アイレム、SNK、ニチブツなど地元のメーカーはもちろん、関東のタイトー、セガ、ナムコも参加する予定。

催しの内容・料金などくわしいことは、大阪'89アミューズメントマシンショー事務局（☎06－764－1367）に問い合わせて下さい。

なお、さきほども言ったけど、ゲーメストも会場一ちっちゃーいブースを出すかも知れない。その時は、ぜひ寄ってみてね。

展示会場（インテックス大阪5号館Aゾーン）

会場構成（予定）



おまけがオイシイ！

セタ・ミュージックシーンⅠ トゥインイーグル・PⅢ

ふろむポリスター

何かと話題のこのアルバム、すでに発売されているので、聞いている人も多いと思う。

内容は、実際の所PⅢはオマケという感じで、今までのセタのゲームのアレンジバージョンと原曲がメインとなっている。…のだが、これが実によくできているのだっ!!

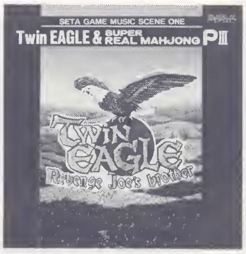
セタというと、あのシツヨウなまでのスーパーリアルなグラフィックへのこだわりが思い出されるが、そのこだわりは音楽に対しても感じ取る事ができるのだった。残念な事に、ゲームセンターでは音がよく聞き取れないのだが、このアルバムをきいて「ゲゲっ！ こんな曲だったのか」と驚いてほしい。今までのゲームミュージックとは全くちがった世界を感じる事ができるだろう。

特に、トゥイン・イーグルのボーカルアレンジは、好みの違いもあろうが私は非常にすきだ。洋画のサントラのような「目撃」も渋くてよい。

とにかく、VGMにこだわる人には一度きいてみてほしい、掘り出しものの「つぅうぅ」なアルバムと言えるだろう。

他に、新作の戦争アクションとゴルフゲーム、特殊部隊UAGを収録して発売中！ CT2163円、CD2472円（税込）。

そうそう、それぞれについている応募券と送料240円をポリスターに送ると、れいの豆本の上巻がもれなく!! もらえるんだそうだ。



内容 TWIN EAGLE（アレンジヴァージョン）・Early Warring (Can't Sleep over 3 hours)・Eagle Spirit目撃（アレンジ・ヴァージョン）・Slap・Mercy Killing・With Fine・Trap US.CLASSIC ゴルフ（オリジナル・サウンド）・Birdie Shot・Hole In One・Be Carefull!SLICE&HOOK・Clear Blue Sky・Kiss on the Beach 新作戦争スーパーリアルアクション・ゲーム（オリジナル・サウンド）・Mind Control・Death Wish・恐怖!!大戦争男・Empower To Do特殊部隊U.A.G.（アレンジ・ヴァージョン）・再見・君の名は？・「奴がきたっ!!」SR麻雀PⅢ（アレンジ・ヴァージョン）・ミキとカスミの「…!?」**以上全19曲**

損はないぜ！

あぶない福袋プレゼント

在庫一掃処分市

創刊以来、なぜかたまってしまったポスター（ロボコップ、ラビオ・レプス、ゲバラ等々）、グッズ（テクモTシャツ等々）類を送料自己負担で、詰め合せにしてプレゼント！

何が送られてくるかわからない、あぶない福袋企画の応募方法は、住所・氏名・体のサイズ（S・M・L）をハガキに記入して、新声社ゲーメスト編集部「あぶない福袋」係まで送って下さい。

7月号誌上で当選者の発表をしますので、当選した人はゲーメストへ切手500円分（送料の自己負担分）を「あぶない福袋」係まで送って下さい。待ってます。

液晶TVゲームの復活？

4月8日にセガから新発売された、ハンディタイプの液晶テレビゲーム・ゲームビジョンシリーズは知っているかな？

今までの液晶テレビゲームにくらべ、ゲームの臨場感をもりあげる迫力あるリアルサウンドが楽しめるほか、よりTVゲームに近い、ゲームの質の高さを持っているスグレモノ！

今回発売されたゲームは、「アウトランF－1」「サブマリン・ウォーズ」「SDI」の3点。いずれも3、800円（消費税抜き）



右からサブマリン・ウォーズ、アウトランF-1、SDI

GAME RANDOM（ゲーム ランダム）

5月21日 ON SALE
G.S.M. CAPCOM 2
ストライダー飛竜

巨大な世界と緊張がひろがるのがわかる。死地を抜けて行く飛竜の運命を描き出し、刻々と変わっていく音楽が「血が沸く」というのがどういう事なのかを教えてくれる事だろう。ぜひプレイして、聞いて、それぞれがドラマを作りあげてほしい。

曲自体は、ひとつひとつが場面にマッチしていて、非常にノリがよくてドラマチック…つまりカッコいいのだ。発売バージョンとは少し構成が違うのがミソで、エンディングの曲（別名・恐竜大紀行のテーマ）は涙モノでイーのである。アルフ・ライラ・ワ・ライラによるアレンジ2曲、「天地を喰らう」を収録してサイトロンから5／21発売。CD2627円、CT2359円（税込）。

最近どうも、曲としてはともかくゲームの内容とマッチしてないVGMが増えてきたと思う…。しかし、このストライダー飛竜はちがうっ！ボリュームをあげて目をとじれば、男の闘いのドラマが、



収録曲：1 Snow in Savanna（ストライダー飛竜ARRANGE VERSION） 2 1 STAGE 3 2 STAGE 4 3 STAGE 5 4 STAGE 6 5 STAGE 7 ENDING～RANKING 8 ペテルブルグの月（ストライダー飛竜ARRANGE VERSION） 天地を喰らう ORIGINAL VERSION 9 大興山 10 汜水関～鉄門峡 11 竜門谷～虎牢関 12 洛陽～榮陽城～郿塢城 13 影武者董旻のテーマ～董卓のテーマ 14 STAFF ROLL～RANKING

サイトロンより

緊急NeWs!!

S.S.T.バンドライブ決定！

もりあがるだけもりあがった先日のSSTバンドライブツアー、追加公演（?）が急きょ決定となった。前回聴きのがして後悔のヘソの緒を食いちぎっている君、行くしかないぞコリャ！

場所…国際スポーツフェア'89春・ヤングプラザニッポン放送ステージ

日時…5／4(木)17時～18時

なお、デジタルビデオプレスvol 2の貸し出しも現在好評のうちに行われている。AOUレポート、しりあがり寿の意味不明マンガ他のもりだくさんの内容で、これでタダは絶対安い！ SSTバンドのライブの模様も収録されているのだっ！

こだわりアイレムの

オリジナルグッズ

とってもステキだね♡

最近絶好調のアイレムが、オリジナル・グッズの販売を始めたのは知っているかな？ どんなアイテムがあるかと言えば……

① 1989カレンダー 1000円
② 迷宮島ペンケース（ブルーorピンク。色指定可） 300円
③ 迷宮島シャープペンシル&迷宮島定規セット 300円
④ 迷宮島下敷 400円
⑤ ビジランテ下敷 400円
⑥ R-TYPE下敷 400円
⑦ ホーリー・ダイバー下敷 400円
⑧ 迷宮島テレカ 1000円
⑨ イメージファイトテレカ 1000円
⑩ 迷宮島Tシャツ（S） 1500円
⑪ イメージファイトTシャツ（L） 1500円
⑫ 迷宮島トレーナー（S） 3000円
⑬ イメージファイトトレーナー（L） 3000円
⑭ 迷宮島文具4点セット（②③④）通販のみ 900円

これが現在の全アイテム。今後も新しいグッズを企画するようなので楽しみだね。

通販の申し込み方法だけど、希望の商品名を書いて、その代金（現金）と送料500円（切手可）を現金書留で左記の申し込み先に送ればOK！

送料は1回の注文について500円だから、テレカ1枚でも500円だし、全アイテムを注文して送ってもらっても500円。

それから通販を利用する時、事前に電話で在庫の確認はした方がいいよ。申し込んで品切れの時は、代金や送料は返してくれるけど、やっぱり時間や手間のムダだからね。

●通信販売申し込み先

〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル アイレム株式会社 販売第2課「アイレムオリジナルグッズ通販」係

●詳しい問い合せは、☎06-535-4888まで。

それからアイレム直営のゲームコーナーでも店頭販売しているよ。

☆ゲームポイントフリーウェイ 札幌市西区手稲富岡2条2-2-12 ☎011-694-4129

☆ファンシティー 調布市西つつじが丘3-33-11 ☎0424-85-3087

☆ゲームプラザ本郷 名古屋市名東区本郷2-223 ☎052-772-5519

☆チェッカー塚口 尼崎市南塚口町2-1 サンサンタウン内 ☎06-427-9672

☆ドリームランドイン 岡山市倉田625-2 ☎0862-76-7805

☆ドリームハウスポテト 高松市常磐町1-1-2 ☎0878-37-4140

近くの人は、早速買いに走れ～！

▼Tシャツ1500円



▼文具4点セット900円（通販のみ）



▼トレーナー3000円



サイトロンが通信に乗り出したぜ！

サイトロンが東京の草の根BBS「KEN-NET」の中に専用ボードを開設したぞ。

「KEN-NET」は草の根とはいえ4回線をもつ実力派のBBSで、ここの会員になれば、自由にサイトロンレーベル専用ボードが利用できるというわけさ。

興味のある人は、ポニーキャニオン映像制作事業部☎03-221-3151に問い合せてよ。

T&Eソフトゲームミュージックシーン

サイオブレードスーパーレイドック

ポリスターから、パソコンゲームのサントラが出た。サイオブレード、スーパーレイドック、レイドック2のオリジナルサウンドに加え、アレンジバージョンのサイオブレード組曲、レイドック2組曲、さらに非売品のあーぱーみゃーどっくを収録して、CT2472円 CD2884円（税込）で発売中だ。



これでピクチャーCDコレクションも完璧さ

GSM「カプコン1」「アイレム1」「テクモ1」「セガ2」のCD4タイトルには、なぜか背文字ステッカーがない。「これは変だ！」ということで、サイトロンで背文字ステッカーを作りました。

ほしい人は、CDのタイトル名を明記して、返信用切手62円を貼った封筒に、住所・氏名を書いて、封書で左記まで送りましょう。

〒102 東京都千代田区九段北3-3-5
(株)ポニーキャニオン 映像制作事業部
サイトロンCDユーザーサポート係

＊お知らせ・㋘4月号81頁「ガンダム００８０」の価格は、4635円（税込）です。

「サイバリオンキャラ当て」

出題 APAPA
協力 C・C

パズル

□ a b c	天井から飛び掛かってくる
□ d □ b e f	バッタ野郎
a b c □ g h d	サイクロプス
□ □ i f	怪鳥ロプロス
j i k i g k	アンモナイト
h g □ i j	ドリル野郎
h m □ b e	ネッシー
□ a n o p m	ニセモノ Part1
a □ k n o p m	闇を支配するニセのサイバリオン

さて、新学期も始まって暫くたつが、高校に入った人も、大学に入った人も、それから入れなかった人も、とにかくこの一年、がんばろう。

解き方

今回は、サイバリオンのキャラの名前2つが答えだ。

①まずヒントに従って、空欄にサイバリオンのボスキャラの名前を書き込む。

②同じアルファベットの欄には、同じ文字が入るので、それをヒントにする。

③全ての文字が入ったら、二重枠の文字を抜き出し、その文字をうまく並べて、サイバリオンのキャラの名前を2つ作る。(ここが一番難しい)

キャラの名前2つが分かったら、それを官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、編集部宛に送ってくれ。

しめきりは5月末日。正解者の中から5名を選んで、もらって嬉しい事もある「豪華な粗品」を送ります。

3月号 当選者発表

さーて3月号のパズルの答えの数は、ずばり11個。と言いたいところだけど、実は10個が正解。

本当は11個の予定で作ったのだが、一文字間違いがあって、10個しか作れないのだ。

その間違いと言うのは、抜き出した文字のうちの「ア」の文字がそうで、本当は、「リ」だったのだ。

11個以上作ってきた人は、調べてみると、みんな間違いが含まれていたぞ。

当選者

先崎克彦君(神奈川県)
Rタイプ・アフターバーナー・ギャラクシーフォース・サンダーブレード・スカイソルジャー・スペースハリアー・ゼビウス・ダライアス・ドラゴンスピリット・ラストデュエル・(タイガーヘリ)

このパターンで「ア」が「リ」になると、タイガーヘリが加わり、抜き出した文字全てを使う事になる。つまりそれが本来の正解だったのだ。先崎クンは、そこまで指摘してあった。うーん完璧。

今田昌光君(香川県)
Rタイプ・アフターバーナー・ギャラガ・サンダーブレード・スカイソルジャー・スペースハリアー・ゼビウス・ダライアス・ドラゴンスピリット・ラストデュエル

西村純治君(京都府)
Rタイプ・アフターバーナー・ギャラクシアン・サンダーブレード・スカイソルジャー・スペースハリアー・ゼビウス・タイガーヘリ・ダライアス・ラストデュエル

小野慎一郎君(神奈川)
Rタイプ・アフターバーナー・ギャラガ・サンダーブレード・スカイソルジャー・スペースハリアー・ゼビウス・ダライアス・タンク・ラストデュエル

以上の5名です。おめでとー。

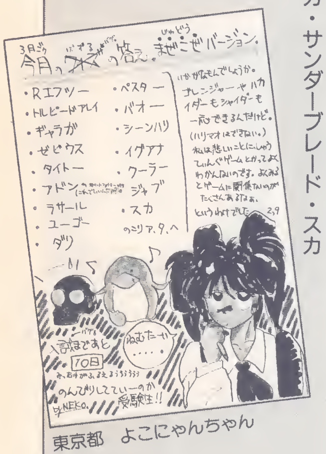
ちなみに、正解者は10個のゲーム名を掘り起こした人の中から選びましたが、その条件は、抜き出した文字をなるべく多く使った、つまり使わなかった文字の少ない人から順に、ということでした。

それから、掲載されているハガキは、模範解答などではありません。やけになってる、よこにゃんのハガキです。おもしろかったので、載っけちゃいます。

それから、先月も書いた、今月のパズルの難易度を、5段階評価で聞かせてくれ。5段階は、ベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージー。

さあ、君はどう思う?

(APAPA)



東京都 よこにゃんちゃん

御家庭のテレビで本物のテレビゲームが楽しめます。

待望のコントロールBOX
KIC-045DX

●1P・2P同時プレイもOK／●ジョイスティック2つのゲームもOK／中間ハーネス使用により、ほとんどのゲームに対応します。特殊コンパネ、麻雀等もOK!!●パーツは全て業務用のものを使用（全て新品です）、丈夫で長持ちします。

■価格（KIC-045DX完成品）

New

Ⓐ. ビデオ端子・VHF対応…………¥34,000
Ⓑ. RGB21ピン対応…………¥28,000
Ⓒ. Ⓐ, Ⓑ両方対応…………¥37,000
★いずれもTV接続ケーブル付

新発売 バージョンアップでますます充実
インターフェースカード

KIC-045DXは、業務用ゲーム基板だけでなく、インターフェースカードを使用すれば、Fコン・PCエンジン・メガドライブ・X68000他のコントローラとして、アーケードゲームの感覚でプレイできます。

KIC-045DXをお持ちの方は、いつでも新型と同じ機能で楽しめます。詳細はハガキにて当社サービス部までバージョンアップ資料を御請求下さい。

★ただ今発売記念セール中！

ついに実現！
こだわる方へ！
ステレオサウンドで
迫力ある音楽
（ステレオヘッドホン端子付）



本物ゲームが
ステレオになった！
AV感覚満点

君のお部屋は
ゲームコーナー！

付属品
●フルカラービデオコンバータ〔KIC-0090〕
※Ⓑには付きません。●2スピーカー（ステレオ用）ヘッドホン端子（3.5φ）●8方向ジョイスティック×2
●トリガーボタン／30φ6個、24φ3個付き●スイッチング電源／5V7A、＋12V1A、－5V1A●ヒューズ、コード、コネクター等一式付き。

★このコントロールBOXは、ゲームマシンと同じ部品を使ってコンパクトにまとめてあります。フルカラーコンバータを使って、ゲームP.C.B.のRGB信号を家庭のTVに映るように信号変換します。（VHF1～2ch）
★寸法：W450×D200×H100㎜。
実用新案申請済

■KIC-045 各タイプの特長（Ⓐ Ⓑ Ⓒすべてステレオサウンドが楽しめます）

Ⓐ●ビデオ端子対応
TVのビデオ（映像）入力端子へピンコードを接続します。（ビデオ端子付のTVに対応、画像はVHF対応よりもキレイです。）
●VHF対応（TVの1又は2チャンネル）TVのアンテナ端子へ接続します。国内の家庭用TVに全て対応します。画像はファミコンと同程度です。
●Aタイプはビデオ・VHFのいずれにも対応、フルカラーコンバータ（KIC-0090）内蔵です。

Ⓑ●RGB21ピン対応
21ピン端子付のTV・CRTなら全て使えます。2000文字対応のCRTですので、本物よりも（ゲーセン機のほとんどは1600文字対応のCRTを使用）キレイに映ります。約25％も解像度がアップします。
家庭用TVのキャプテン用、文字放送用にも端子がついています。このタイプのTVはアナログ21ピン又、マルチ21ピン付等と呼ばれていますが、国内規格ですので21ピンなら全てOKです。
又、9ピン、15ピン等のアナログ端子付CRTにも使えますが、2000文字対応が選べるもの（マルチシンク、オートスキャン、マルチスキャン等と呼ばれている）に限ります。
※このタイプのコネクタは当社にて製作しますので本体購入時に御指定下さい。
※TTL（デジタル）CRTは8色しか表示されませんので使用しない方が良いでしょう。

Ⓒ●前記ⒶとⒷの両方に対応します。

New
ゲームマシンの仕組みが楽しみながらよくわかる
KIC-045 組立てフルキット
〈図解入り、マニュアル付〉

★ハードに強くなろう
組立フルキットにチャレンジ!!
組立てフルキットは各タイプ（ⒶⒷⒸ）共、完成品価格の5,000円引きです。
御注文の際はタイプ別とフルキットと明示して下さい。

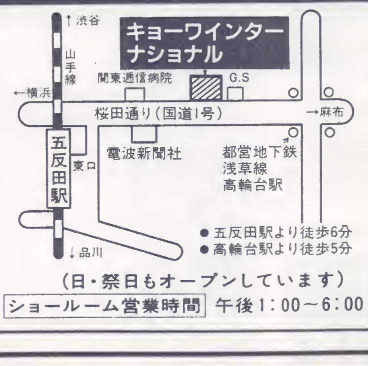
中古ゲーム基板も在庫豊富 3000円より
コントロールBOX用パーツ 各種販売中

★詳しい資料、在庫価格表は62円切手×3枚を同封のうえ下記までお申し込み下さい。

展示販売中 ぜひ御来店下さい。

コントロールBOX
KIC-045DX

取扱販売店
中部地区 **宇宙堂** ☎052-916-1407
関西地区 **テクナート** ☎06-643-7641



（日・祭日もオープンしています）
ショールーム営業時間 午後1：00～6：00

★商品のご注文は、住所・氏名・電話番号をハッキリ書いて、商品価格と送料の合計額を現金書留又は郵便振替（東京 7-130152）にて、お願いします。送料は、注文合計8,000円以上は無料、それ未満はすべて800円を加算して下さい。

★**代金引換えシステム**も御利用下さい。
代金は商品到着時でOK／詳細は在庫価格表をご覧下さい。

㈱キョーワインターナショナル GM係
〒141 東京都大崎郵便局 私書箱11号
〔東京都品川区東五反田4-7-26 塚本ビル1F〕
☎03-448-0832・FAX03-448-8060

企画・技術者募集！ 高給優遇、アルバイト可。詳しくはお問合せ下さい。

ファミコンソフト高く買います!!

いらなくなったファミコン・セガ・PCエンジン用ソフト、本体等、高額買取します。

●この表にのっていないソフトも買取りできます。

買取価格表

人気ソフトにつき高額買取



ファミコンソフト

ア行
- ●アーバンチャンピオン ¥300
- ●アイスクライマー ¥900
- ●アウトランダース ¥1,200
- ●蒼き狼と白き牝鹿 ¥3,600
- ●アフターバーナー ¥1,900
- ●アメリカンフットボール ¥2,200
- ●アルカノイドI(コントローラ付) ¥1,600
- ●暗黒神話 ¥1,400
- ●怒・怒II ¥1,200
- ●囲碁九路盤対局 ¥2,400
- ●1943 ¥1,800
- ●井出名人の実戦麻雀(コントローラ付) ¥3,000
- ●インドラの光 ¥1,600
- ●うる星やつら ¥1,100
- ●ウィザードリィ ¥3,000
- ●ウィザードリィII ¥3,600
- ●ウルティマ ¥1,200
- ●エキサイトバイク ¥600
- ●F1レース ¥1,000
- ●エレベータアクション ¥1,000
- ●Mからの挑戦状 ¥1,500
- ●オセロ ¥2,100
- ●オバケのQ太郎 ¥1,200
- ●オホーツクに消ゆ ¥1,100

カ行
- ●快傑ヤンチャ丸 ¥1,800
- ●貝獣物語(マップ・人形付) ¥1,000
- ●かぐや姫伝説 ¥1,700
- ●影の伝説 ¥700
- ●株式道場 ¥1,600
- ●仮面ライダー倶楽部 ¥2,000
- ●がんばれゴエモン ¥1,300
- ●がんばれゴエモンII ¥1,300
- ●がんばれペナントレース ¥1,200
- ●機動戦士Zガンダム ¥1,100
- ●キャプテン翼 ¥1,000
- ●京都龍の寺殺人事件 ¥1,600
- ●京都花の密室殺人事件 ¥1,600
- ●キョンシーズII ¥1,700
- ●霧のロンドン殺人事件 ¥1,400
- ●ぎゃんぶらあ自己中心派 ¥3,100
- ●キングオブキングス(外箱付) ¥2,600
- ●ギャラガ ¥1,900
- ●ギャラクシアン ¥900
- ●銀河英雄伝説 ¥1,600
- ●孔雀王 ¥1,900
- ●クレイジークライマー(スティック付) ¥1,200
- ●グラディウス ¥1,000
- ●グラディウスII ¥1,200
- ●月風魔伝 ¥800
- ●ゴジラ ¥1,900
- ●御存知弥次喜多珍道中 ¥1,500
- ●コナミックスポーツインソウル ¥700
- ●コナミのワイワイワールド ¥900
- ●五目並べ ¥1,600
- ●ゴルフ ¥800
- ●ゴルフ倶楽部バーディラッシュ ¥1,200
- ●魂斗羅 ¥1,300
- ●ゴーストバスターズ ¥800

サ行
- ●サーカスチャーリー ¥900
- ●サイドポケット ¥1,800
- ●西遊記ワールド ¥1,700
- ●魁！男塾 ¥1,700
- ●サッカーリーグウィナーズカップ ¥1,900
- ●里見八犬伝 ¥1,900
- ●サラダの国のトマト姫 ¥1,200
- ●真田十勇士 ¥1,200
- ●砂漠の弧 ¥1,500
- ●沙羅曼蛇 ¥1,400
- ●三国志(光栄) ¥3,900
- ●三国志(ナムコ) ¥2,200
- ●さんまの名探偵 ¥800
- ●ザ・ブラッパスI ¥1,500
- ●ザ・マネーゲーム ¥1,900
- ●ジーザス ¥1,600
- ●J・J ¥800
- ●シェラザード ¥800
- ●シティコネクション ¥800
- ●シャーロックホームズ ¥600
- ●新人類 ¥700
- ●ジッピーレース ¥800
- ●じゃじゃ丸大冒険 ¥1,000
- ●じゃじゃ丸忍法帳 ¥1,800
- ●じゃりん子チエ ¥1,300
- ●ジャンボ尾崎のホールインワン ¥1,200
- ●上海 ¥2,400
- ●将軍 ¥1,100
- ●スーパーピンボール ¥2,000
- ●スーパーブラックオニキス ¥1,000
- ●スーパーゼビウス ¥700
- ●スーパーチャイニーズ ¥700
- ●スーパーピットフォール ¥800
- ●スーパーマリオブラザーズ ¥1,300
- ●スーパーマリオIII ¥3,000
- ●スカイキッド ¥800
- ●スケバン刑事III ¥1,400
- ●スパルタンX ¥500
- ●スペースインベーダー ¥2,100
- ●ゼビウス ¥700
- ●ソロモンの鍵 ¥700
- ●ゾンビハンター ¥700
- ●赤龍王 ¥1,500

タ行
- ●大戦略 ¥2,500
- ●タイトーグランプリ ¥2,000
- ●ダウンタウン熱血物語 ¥2,500
- ●高橋名人の冒険島 ¥1,200
- ●武田信玄 ¥1,800
- ●闘いの挽歌 ¥1,000
- ●タッグチームプロレス ¥500
- ●タッチ ¥900
- ●谷川浩司の将棋II ¥2,400
- ●ダイナマイトボール ¥1,600
- ●ダブルドラゴン ¥1,800
- ●ツインビー ¥1,200
- ●つっぱり大相撲 ¥1,500
- ●釣りキチ三平 ¥1,300
- ●テトリス ¥1,900
- ●天地を喰らう ¥2,100
- ●10ヤードファイト ¥900
- ●ディープダンジョンIII ¥700
- ●ディグダグ ¥1,000
- ●ディグダグII ¥800
- ●鉄道王 ¥2,200
- ●デビルマン ¥1,800
- ●トップガン ¥2,000
- ●所さんのまもるもせめるも ¥1,200
- ●独眼竜正宗 ¥1,000
- ●ドナルドダック ¥1,500
- ●ドナルドランド ¥1,500
- ●ドラエモン ¥1,300
- ●ドラゴンクエスト ¥2,100
- ●ドラゴンクエストII ¥1,100
- ●ドラゴンクエストIII ¥1,000
- ●ドラゴンスクロール ¥700
- ●ドラゴンスピリット ¥2,400
- ●ドラゴンバスターII ¥2,100
- ●ドラゴンボール ¥1,200
- ●ドラゴンボールII ¥1,800
- ●ドンキーコングシリーズ ¥600

ナ行
- ●ナイトライダー ¥1,800
- ●中島悟F1ヒーロー ¥2,000
- ●ナポレオン戦記 ¥1,300
- ●ナムコクラシック ¥1,400
- ●南国指令スパイvsスパイ ¥600
- ●忍者くん ¥800
- ●忍者くん阿修羅の章 ¥1,200
- ●忍者ハットリ ¥800
- ●忍者龍剣伝 ¥1,200
- ●熱血高校ドッチボール ¥2,300
- ●熱血硬派くにおくん ¥1,300
- ●信長の野望 ¥3,800

ハ行
- ●ハイウェイスター ¥1,600
- ●ハイライドIII ¥2,300
- ●バーガータイム ¥1,100
- ●爆笑人生劇場 ¥1,900
- ●Bugってハニー ¥1,200
- ●覇邪の封印 ¥1,300
- ●早打ちスーパー囲碁 ¥2,200
- ●パチコン ¥1,500
- ●パックマン ¥1,500
- ●パリダカールラリーSP ¥1,800
- ●半熟英雄 ¥2,100
- ●パンチアウト ¥1,200
- ●百鬼夜行 ¥1,800
- ●飛龍の拳I ¥900
- ●ピンボール ¥900
- ●ファイティングゴルフ ¥1,200
- ●ファイナルファンタジー ¥2,100
- ●ファイナルファンタジーII ¥1,500
- ●ファミコンウォーズ ¥2,600
- ●ファミコンジャンプ ¥1,800
- ●ファミコン名人戦 ¥2,400
- ●ファミリーサーキット ¥1,700
- ●ファミリーテニス ¥1,600
- ●ファミリーピンボール ¥1,800
- ●ファミリージョッキー ¥1,200
- ●ファミリボクシング ¥600
- ●ファミリー麻雀I ¥1,900
- ●ファミリースタジアム88 ¥1,800
- ●ファンタジーゾーン ¥1,200
- ●ファンタジーゾーンII ¥1,300
- ●フリートコマンダー(船・マップ付) ¥2,300
- ●ブルートレイン殺人事件 ¥1,100
- ●プロ野球殺人事件 ¥1,800
- ●ベースボールスター ¥2,400
- ●ベストプレープロ野球I・II ¥600
- ●ホームランナイター ¥2,200
- ●北斗の拳I・II ¥1,000
- ●本命競馬シュミレーション ¥3,600
- ●ホトトギス ¥2,200
- ●本将棋 ¥1,400

マ行
- ●麻雀 ¥1,600
- ●魔界島 ¥800
- ●松本亨の株式必勝学 ¥3,000
- ●松本亨の株式必勝学II ¥3,600
- ●ミッキーマウス ¥1,500
- ●水戸黄門I・II ¥1,300
- ●メカ生体ゾイドI ¥1,500
- ●メカ生体ゾイドII ¥1,800
- ●桃太郎伝説 ¥1,800
- ●桃太郎電鉄 ¥2,400
- ●森田の将棋 ¥1,900

ヤラワ行
- ●四人打ち麻雀 ¥1,900
- ●ルパン三世 ¥1,500
- ●霊幻道士 ¥1,700
- ●ロックマン ¥2,300
- ●ロックマンII ¥2,000
- ●ローリングサンダー ¥1,800

セガソフト

- ●Rタイプ ¥1,800
- ●アウトラン ¥1,000
- ●アフターバーナー ¥1,000
- ●アレックスキッドBMX ¥800
- ●イース ¥1,000
- ●孔雀王 ¥1,700
- ●剣聖伝 ¥700
- ●ザ・プロ野球 ¥400
- ●スーパーサンダーブレード ¥2,100
- ●スーパーワンダーボーイ ¥900
- ●スペースハリアー ¥900
- ●スペースハリアー2 ¥2,100
- ●ダブルドラゴン ¥1,800
- ●ファンタジーゾーンI・II ¥500
- ●ファンタシースター ¥1,900
- ●ファンタシースターII ¥1,800
- ●麻雀戦国時代 ¥1,400
- ●ロッキー ¥900
- ●ロストスターズ ¥900
- ●ワールドサッカー ¥1,000
- ●スーパーレーシング ¥1,200
- ●天空魔城 ¥1,500

PCソフト

- ●RタイプI・II ¥1,200
- ●アウトライブ ¥2,000
- ●エイリアンクラッシュ ¥1,800
- ●改造町人シュビビンマン ¥1,800
- ●ギャラガ'88 ¥1,200
- ●究極タイガー ¥2,000
- ●上海 ¥1,500
- ●凄ノ王伝説 ¥2,100
- ●ソンソンII ¥2,000
- ●戦国麻雀 ¥1,300
- ●ダンジョンエクスプローラー ¥2,000
- ●ドラゴンスピリット ¥1,500
- ●ネクタリス ¥2,000
- ●ビクトリーラン ¥600
- ●P47 ¥1,900
- ●魔界八犬伝シャダ ¥1,800
- ●魔境伝説 ¥900
- ●遊々人生 ¥1,000
- ●ワールドコート ¥1,700
- ●ワタル ¥1,500
- ●ワンダーモモ ¥2,000
- ●パワーリーグ ¥700

本体類

- ●ファミコン本体(箱)(説)(ア)(コ)(Y) ¥5,000
- ●ディスクシステム(箱)(説)(ア)(ラ) ¥2,500
- ●ツインファミコン(箱)(説)(ア)(ビ) ¥10,500
- ●PCエンジン(箱)(説)(ア)(コ)(ス)(Y) ¥10,000
- ●メガドライブ(箱)(説)(ア)(コ)(ス) ¥11,000
- ●CDロム(インターフェイス付)付属品全ありのみ ¥20,000

本体の買取金額は、付属品がないと、下記の通りマイナスされるか、おことわりすることがあります。また、使用程度によって値段が変わります。

- (箱)外箱無—¥1,000引
- (説)説明書無—¥500引
- (ア)アダプタ無¥2,500引
- (ラ)ラムアダプタ無—¥2,000引
- (ビ)ビデオケーブル無—¥500引
- (Y)Y端子無—¥500引
- (コ)コンバータ無—¥2,500引
- (ス)スティック(又はコントローラ無)—¥2,500引

●PCソフトの場合箱・説のどちらかがないとどのソフトでも買取価格は100円です。

申し込み方法

●ソフトは箱、説の有無、落書き、汚れなどで買取価格が変動します。
★箱なし➡100円マイナス
★説なし➡200円マイナス

●ダンボールの箱などにソフト(こわれないように)と、右下の申し込み書を一緒に入れて、小包や宅急便で日本ファミコンクラブに送って下さい。

●日本ファミコンクラブで、金額を計算します。
¥1,500＋¥1,000＋¥2,300
−¥400＝¥4,400
書留手数料

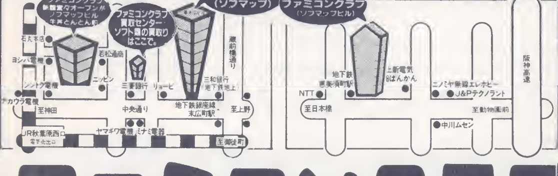
●現金書留でお金が届きます。



注意
1. 買取価格は、変動しますので電話で確認して下さい。
2. 日本ファミコンクラブに送った荷物の控えは、必ず保管しておいて下さい。
3. お金は、ソフトを送ってから、10日ぐらいで届きます。
4. 未青年の方は、保護者の印がないと買い取りは、できません。
5. 店頭に来られる時は、身分証明書をご持参下さい。(未青年の方は、保護者の印と承諾書が必要です。)

東京に近い人は 東京 秋葉原店 秋葉原より徒歩4分

大阪に近い人は 大阪 日本橋店 恵美須町駅より徒歩1分



日本ファミコンクラブ

ファミリーコンピューターは任天堂の登録商標です。

送り先
東京 〒101 東京都千代田区外神田3-9-2末広ビル
大阪 〒556 大阪市浪速区日本橋5-7-17ソフマップビル

年中無休・受付時間 東京／大阪店頭 平日 AM11:00~PM9:00 日・祭 AM10:00~PM7:00 電話 AM11:00~PM6:00

東京 03(253)9596 大阪 06(647)0572

申し込み書

※太わくの中だけ書いて下さい。

ゲーメスト 6月号

フリガナ	保護者名
名前　　才	印
住所 〒□□□-□□　TEL (　)	

ソフト名	付属品	金額	ソフト名	付属品	金額
	箱・説			箱・説	
	箱・説			箱・説	
	箱・説			箱・説	
	箱・説			箱・説	

開封者	受付日	合計金額
	年　月　日	円

——次回のカットは雑君先生か？——

なん「ど」すかあー

お相手：Joe山田



究極のコンパニオンガールというと、やはりバニーガールでしょうっ!! しかし、なぜかゲームのショー会場にはバニーガールがいない！なんでだ！好きなのに……。
次回のショーではメーカーの英断を望むっ!! セガあたりがやってくれるのでは、と思うのだが……（ダメ？）



いやぁ、このコーナーも3回目だねぇ。実際のトコロ、アンケート葉書で「面白くねぇコーナー」って所に、あまり記入されていないのは非常に嬉しい。

さて、前回はゲームの質問をあまり取り上げなかったから、今回は増やしたぜ。

といった所で、東村山のペンネーム・秋山基哉君、「シークレットルームって何ですか？」

とあるけど、私からも聞きたいことがある。「そのシークレットルームって何ですか？」

つまり、質問に答えようが無いのだね。本来はボツっちゃう所だけど、私と同じ東村山市の住人ということで、しょっぱなから堂々と取り上げたりしてみた。

では、君と同じ悩みを持つ人がいるかどうかを確認しながら、読み進めていってね。

★AOUショーのコンパニオンのお姉さんは、その会社の方、それとも募集したのでしょうか？

昭島市　野本智亜樹君

毎回々々、話題になることですねぇ～。気になりますかねぇ～。

まずは、ショー自体の受付のお姉さま。5月号のAOU特集で、「マネキンみてー!!」とか書いてありますが、あれは陰謀です。

まぁそんなことは関係ない。

彼女達はイベント専門の、通称コンパニオンを派遣する会社の方々なのです。

で、次に各ブースの受付やら、例のミニスカートのお姉さまやらね。

彼女達は、それぞれのブースの社員というのが大半らしいです。

それにしても、何故にインストラクターのおねえさま方のスカートって短いのでしょうか？

★「アウトラン」についてですが、「ケムリ出し（ギアガチャ）」や「高速スタート」のやり方を知りたいのですが…。

愛媛県　正岡敏樹君

えー、何と言ったらよいのやら…。87年9月号に載ってるんだけど…、よし、バックナンバーを持ってない不届者もいる（かもしれない）ので、もう1回載せちゃえ!!

ギアガチャ

——まず路肩に入る前にギアをローからハイに入ることによって煙を作ります。そして、次にテスタロッサを路肩に半分出して、もう1・2回ギアをローハイに入れることによって、煙を約7秒間出すことが出来ます。この間に路肩に入ってもスピードがおちません。これを連続してやることによって、まがれない道もまがれるようになります。

高速スタート（2通り）

——タコメータを、緑のゲージから赤の2ゲージまでにあわせる。赤の2ゲージがベスト。この時、ギアはローに入っていること。

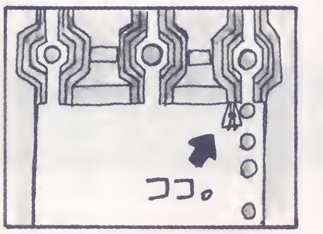
そしてスタートと同時に、ギアをハイからローにかえる。成功すれば、赤のゲージが5つまであがっていく。ゲージが5つまでになったら、ギアをハイに戻す。

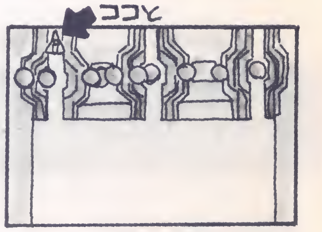
——まずは赤の1ゲージにあわせる。この時、ギアはハイに入っていること。

そして、スタートよりもほんの少し早くローハイと入れる。

なお、この時失敗して緑の4ゲージまででいたら、もう一度ギアをハイからローに入れることで赤の1ゲージまで戻り、成功、となる。

以上である。本来なら、バックナンバーを…となるのだが、売り切れ（お買い上げの皆様、有難う御座居ます）なので、私がバックナンバーから取り上げてみたのであった。





★一昔前のゲーム「沙羅曼蛇」のことを、少し教えてください。4面のボスを完全に攻略していないんです。あのブルーボールを何とかしてください。

無記名

バックナンバー86年11月号を参照。と言いたいのだが、売り切れなのです。

では、解説いたしやしょう。

4面の最後の要塞のブルーボールは、下のハッチを壊さないと（一定時間内に）出現するんです。で、そのハッチなんだけど、敵の出現してこないハッチがブルーボルを制御しているんだね。そのハッチは3コあって、そのうち2コは、電源を入れてから誰かがそこをクリアしていればずーっと壊れているのだね。

さて、ついでに点稼ぎの方法も、過去のゲーメストから引っぱってこよう。

「最後のマルチプル稼ぎを知らない人の為に教えておくとしよう。最後の要塞までたどり着いたら、まん中以外のハッチを全部壊してしまおう。特にまん中の上のハッチは早く壊しておかないと青いボールが出てしまうよ。

ハッチを壊すタイミングはハッチがしまり始めたときミサイルを撃てばOK!! あとは、レーザーだけを撃ってコアを2つだけ壊し、まん中の下のハッチから出てくる敵を撃って、マルチプルをためていけばよい。約6万点もはいるぜ」

もう、いたれりつくせり、安全地帯のカットも載せとくぞ。これはブルーボールが出ても大丈夫だよーん。

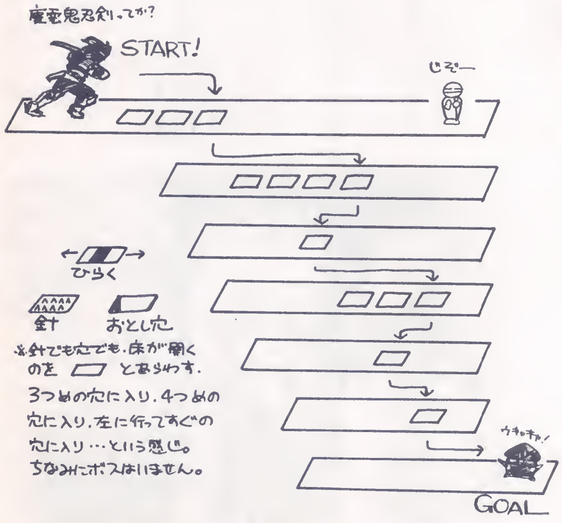
★未来忍者の11面が抜けないよぉ～。マップをのせてよぉ。

群馬県　増田一紀君

お答えします。

「3→4→-1→3→-1→1」

これがキーワードです。と言ってもよくわかんないだろうから、図を見てね。



悩み多いT・Jです。テトリスいかがですか。関係ない? では音声合成いきまーす!!

いますべてが明かされる！ 第2回

音声合成決定版

音声合成調査室

某有名声優による… ニンジャ ウォーリアーズ

The(ザ) NinJa(ニンジャ) Warriors(ウォリアーズ) (デモ)

Retread(リトレイド)!! (コマンダー)

No(ノー) domn(ダムン) way(ウェイ) (くノ一(敵))

Attack(アタック)!

Pleaes(プリーズ) don't(ドンド) kill(キル) me(ミー). (バングラー)

Mission(ミッション) accomplished(アコンプリッシュト)! (マルク)

エピローグ

A(ア) revolution(レボリューション) broke(ブロウク) out(アウト). And(アンド) everything(エブリシング) became(ビケイム) to(トゥ) an(アン) end(エンド). The(ザ) troubled(トラブルド) country(カントリー) seemed(シィームド) to(トゥ) be(ビー) finished(フィニッシュド) by(バイ) the(ザ) death(デス) of(オブ) the(ザ) wicked(ウィケット) machines(マシーンズ). But(バット) the(ザ) peace(ピース) did(ディド) not(ノット) come(カム). Because(ビコウズ) "Ninja(ニンジャ) Warriors(ウォリアーズ)", they(ゼイ) are(アー) immortal(イモータル) murder(マーダー) machines(マシーンズ).

結構、人気があったこのコーナー。担当者としてもうれしいです。

ということで要望の一番多かった「ニンジャウォーリアーズ」といきましょう。

くノ一の発する声は、実は「ノーダムンウェイ」だったんですね。直訳すると「畜生!!」ぐらいかな。

革命は終わった。全てが終わりを遂げた。この乱れた世界は、"悪魔の申し子"の死によって終わったかのようだ！ しかし平和は来ない。なぜならば、「ニンジャウォーリアーズ」こそ不死身の殺人マシーンなのだ……！



音声合成のはしりだ… サラマンダ

武器を拾った時

Speed(スピード) Up(アップ)

Laser(レイザー)

Multiple(モーティポル)

Missile(ミリー)

Ripple(リップル) Laser(レイザー)

Force(フォース) Field(フィールド)

武器が出現した時

Pick(ピック) it(イット) up(アップ) for(フォー)——。

ミサイルを持っていないのにミサイルボタンを押した時

Missile(ミソー) Chamber(チャンバー) Is(イズ) Empty(エンプティ).

ステージスクロールが変わる時

Go(ゴゥ) To(トゥ) The(ザ) Right(ライト).

Go(ゴゥ) Up(アップ).

ラストステージ　ボスの前

Danger(ディンジャー), Danger(ディンジャー).

2周目の初めから

Try(トライ) Again(アゲン).

スタートボタンを押した時

Destroy(デストロイ) Them(ゼム) All(オール).

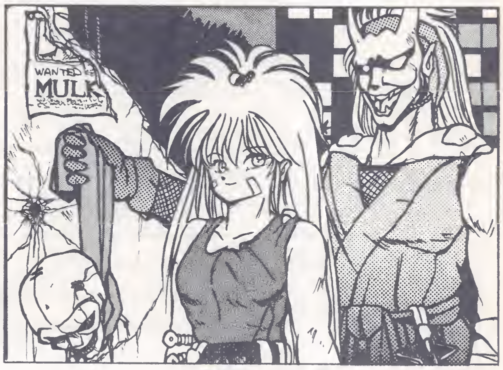
次は音声合成の元祖「サラマンダ」です。

私の友人は「Multiple」を「エッサッサー」などと言ってました。

ちなみに、この音声合成は大阪に住んでいる外人が吹き込んだ、とのことですが、これが、IIになると少し声がなめらかになったような気がします。

さあ、君も今から又、再燃焼するかなぁ?

おっと、ライフフォースの要望も多かったのでこの次のターゲットにしよう!!



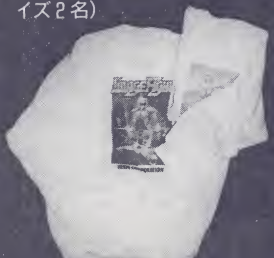
▲高岡市 IDA君

GAMEST6月号プレゼント

1 米子アミューズビデオ提供ラジコンカー（2名）



2 アイレム提供イメージファイトトレーナー（Lサイズ2名）



3 アイレム提供迷宮島トレーナー（Sサイズ2名）



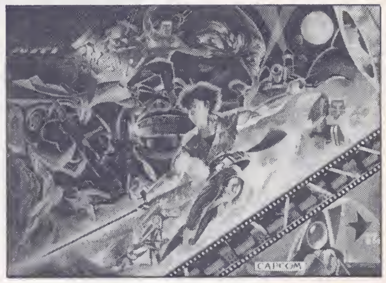
4 アイレム提供ホーリー・ダイバー下敷&バッヂセット（3名）



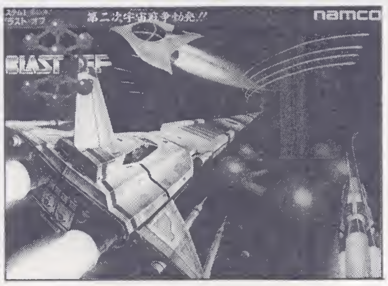
5 毎度おなじみ㊙生写真（3枚1組10名）



6 カプコン提供ストライダー飛竜ポスター（5名）



7 ナムコ提供ブラスト・オフポスター（10名）



8 コナミ提供コナミレーベルトレーナー（フリー・3名）



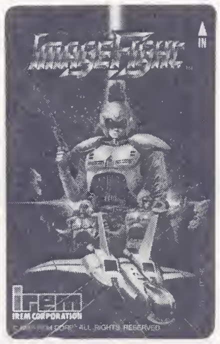
9 ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード（5名）



10 ナムコ提供ウイニングランポスター（5名）



11 アイレム提供イメージファイトテレホンカード（3名）



12 アイレム提供迷宮島テレホンカード（3名）



13 カプコン提供天地を喰らうポスター（5名）



当選おめでとう
4月号プレゼント当選者発表

アミューズビデオ提供ファイバーライト
（北海道）三浦浩輝君
（愛知県）水野　寛君
（三重県）浅尾孔一君

ナムコ提供フェリオスポップ
（青森県）村中　稔君
（群馬県）藤木宰治君
（新潟県）高橋大和君
（鳥取県）尾脇博之君

カプコン提供ストライダー飛竜ポスター
（神奈川県）大島　誠君
（愛知県）丸山正二郎君
（兵庫県）文中章太君
（　〃　）島津真美子さん
（長崎県）谷口　昇君

タイトー提供スーパーマンポスター
（北海道）岩崎哲也君
（岩手県）大森　真君
（福島県）渡部裕一君
（栃木県）山田秀樹君
（千葉県）高野荘栄君
（埼玉県）大塚　忠君
（東京都）鹿島義幸君
（　〃　）小野寺誠君
（山梨県）畑中浩之君
（静岡県）廣田康介君
（長野県）丸山理樹君
（富山県）矢部和宏君
（石川県）坪井　常君
（愛知県）川本竜也君
（滋賀県）工藤　健君
（奈良県）片山兼次君
（広島県）山下　守君
（福岡県）加藤大樹君
（熊本県）池田雄介君
（長崎県）鈴木暢彦君

ゲーメストアイランドオリジナルテレホンカード
（群馬県）堀越義憲君
（茨城県）秋葉昌良君
（千葉県）浜村孝洋君
（神奈川県）永田　淳君
（大阪府）有本晶介君

コナミ提供グラディウスII（MSX）ポスター
（北海道）熊谷玲司君
（秋田県）中道　新君
（茨城県）内田　隆君
（千葉県）鶴岡裕一君
（埼玉県）大管大吉君
（静岡県）芳村篤伸君
（富山県）前崎高純君
（香川県）篠原一太君
（熊本県）野田新一君
（鹿児島県）東野夏男君

セガ提供ステッカーセット
（奈良県）吉村寿和君
（大阪府）荒川　徹君
（福岡県）瀬口暢之君

㊙生写真
（北海道）小林央哉君
（群馬県）野中隆広君
（千葉県）金万義博君
（東京都）中山　啓君
（　〃　）中村久隆君
（神奈川県）村田一也君
（新潟県）松原裕之君
（岐阜県）中西健文君
（愛知県）井阪桂三君
（大阪府）藤原広宣君

タイトー提供オペレーションサンダーボルトポスター
（北海道）梅木　翼君
（茨城県）古市雅行君
（千葉県）斉藤雅寿君
（埼玉県）大木　威君
（　〃　）佐野公宣君
（　〃　）原田正裕君
（　〃　）鈴木晃義君
（東京都）西　晃宏君
（　〃　）石渡　真君
（　〃　）山田浩志君
（神奈川県）吉田雅人君
（新潟県）加藤貴行君
（和歌山県）浦嶋一雄君
（大阪府）平山元気君
（岡山県）青木　潔君
（広島県）河部　勝君
（高知県）金子貞久君
（宮崎県）河野直和君
（　〃　）肝付兼宣君
（福島県）嶋本博史君

プレゼント希望の人は

5月31日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◇締め切り　5月31日の消印のあるハガキまで有効。
◇当選者発表　ゲーメスト6月30日発売8月号誌上にて発表。
（トレーナー類は締め切り5月15日。締切後、抽選して発送します。）

※アイレムのグッズ類は、通販でも手に入ります。詳しくはP87を見て下さい。

てあたりしだいゲームリスト

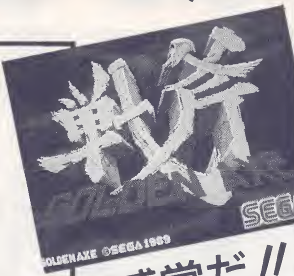
さて3月のゲームについてですが、ここではあまり言うことはありません。ひとこと言うなら、ファイティングホークは、タイトーのこのシリーズにしては、難易度が低く、気軽に楽しめるのがいいですね。

4月以降発売予定のゲームについてですが、現時点での期待株は、原始島とワルキューレでしょうか。TONMAとワルキューレでしょうか。

原始島はキャラクターや世界観に独自のものがあり、そこが魅力です。TONMAは変わったキャラと、撃ちまくる快感が売り。ワルキューレはキャラクターの人気で勝負。

その他では、クラックダウンはマニア向けの印象がある。ドカベンは原作を知っていれば、かなり面白そう。ラスタンサーガはちょっと難しすぎの感がある。桃源郷はある人物が一言で説明してくれました。それは『テトリス麻雀』です。

それにしても、注目株はストライダー飛竜位しかないというのは、目玉がちょっと少ない気がしますね。（野村流紋）



実写感覚だ!!

ゴールデンアックス

剣と魔法を武器にして、画面狭しと暴れまくる、痛快・ヒロイック・ファンタジー・ゲーム!!

©セガ

ストーリー

肉親を殺された3人の戦士達よ、共通の敵デス=アダーを倒すため、やつを追って闘い進むのだ!!

ステージ講成

1ステージは、山道を進み襲われている旅人などをデス=アダー軍の偵察隊から救ってゆきます。

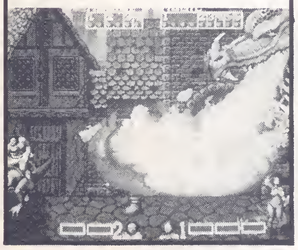
2ステージは、「タートル・ビレッジ」という村へ行き、敵の辺境部隊をけちらして村を開放します。

3ステージは町の中を、4ステージは「亡者の道」という恐ろしい道を行きます。

5ステージはラストシーン。いよいよデス=アダーのいる城に入ります。

操作方法

8方向レバーとアタック、ジャンプ、マジックの3ボタン。



ゲーム名	メーカー	操作	ジャンル	発売	各メーカーよりのPR
3月発売のゲーム					
クラックダウン	セガ		キャラシューティング		
ストライダー飛竜	カプコン	8－2	アクション		
ターボアウトラン	セガ	ドライブ	ドライブ		アメリカ横断ドライブゲーム。
ファイティングホーク	タイトー	8－2	シューティング		シューティングマニア待望のドッグファイトマシン。
怒III	SNK	R－3			
上海II	サン電子	8－2	パズル		
タフ・ターフ	サン電子	8－2	アクション		
ダブルドラゴンII	ローラートロン	8－3	アクション		
ファイティングファンタジー	デコ	8－2	アクション		
ブラストオフ	ナムコ	8－2	シューティング		
マッドギア	カプコン	8－1	ドライブ		
麻雀ファンクラブ	ビデオシステム		麻雀		
ラストサバイバー	セガ		アクション		
レッスルウォー	セガ		プロレス		
LEGEND OF HERO TONMA **4月以降発売予定ゲーム**					
エンフォース	タイトー	H－2	シューティング	4／20	液晶シャッター方式を採用した、迫力のある立体映像が楽しめるシューティングゲーム!!
原始島	SNK	8－2	シューティング	未定	
天地を喰らう	カプコン		アクション		
桃源郷	ニチブツ	8－2	パズル	未定	麻雀パイを使用する、難解パズルゲーム。
ファイナルブロー	タイトー	4－3	ボクシング	4／20	格闘技ファン待望の、本格的ボクシングゲーム。
メカノイズドアタック	SNK	銃	ガンシューティング	未定	
目撃	セタ	R－2	キャラアクション	4月	殴る、蹴るのアクションゲーム。
U.S.クラシック	セタ	TB	ゴルフ	4月末	リアル画面のゴルフゲーム。
ラスタンサーガII	タイトー	8-2 2P	キャラアクション	4／12	あのラスタンが帰ってきた!! 2P同時プレイ可能。
LEGEND OF HERO TONMA	アイレム	8－2	キャラシューティング		
ワルキューレの伝説	ナムコ	8－2	ロールプレイングアスレチック	4月下旬	
ウィロー	カプコン	8－2			
急降下爆撃隊	コナミ	8－3	シューティング		
ダートフォックス	ナムコ		ドライブ		
ベイルート	サン電子	8－2	シューティングアクション		
ゴールデンアックス	セガ	8－3	キャラアクション		
ドカベン	カプコン		カード野球		

めざせハイスコア!!

先日のテトリス大会は大いに盛り上がった。そこで気付いたことは技術と運の微妙なバランス、その均衡が崩れる時のスリル――それもゲームの魅力の1つということ。

コミュニティスペースNTK ☆=11

北海道恵庭市漁町13 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(テクニカル)	2′26″046	交流会のお客様	ALL
2	ターボアウトラン	8′41″51	LAP-BMXER(札幌)	ALL マニュアル
3	ストライダー飛竜	212,200	池田浩二(恵庭)	全面クリア
4	天聖龍	947,450	NOBU(苫小牧)	1UP×2 5面
5	四川省	708	いろは(NABAKOV)	タイムイージー
6	ブラストオフ	99,999,999+α	AMM-中川剛(小樽)	全面クリア
7	テトリス(ノーマル)	633,695	LAP-BMXER(札幌)	ライン800
8	ファイティングファンタジー	283,230	Y・O	全面クリア
9	ファイティングホーク	1,757,000	RVS-HSD-DOUGO(東京)	全面クリア残12
10	上海II	564	上海オジサン!	4面

ナムコチビッ子ひろば

北海道苫小牧市表町6丁目4-3 ☎(0144)36-8603

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フェリオス(ハード)	704,920	まっこうながごん	全面クリア
2	フェリオス(イージー)	347,948	まっこうながごん	全面クリア
3	フェリオス	408,140		
4	フェリオス	462,900	A	
5	スプラッターハウス	234,200	Y. M	全7面クリア
6	オーダイン	910,960	XYZHIDEKI	全面クリア
7	未来忍者	195,200	NEWMAK-3	
8	獣王記	582,100	T☆SHIGF	全S面クリア
9	テラフォース	585,700	浦鳥理	全面クリア
10				

ハイテクセガ青森 ☆=1

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フェリオス(ハード)	885,280	E-SWAT'S ATTⓒ	クリア
2	フェリオス(イージー)	702,070	キャンディーVSミーニャあたたち	クリア
3	ストライダー飛竜	259,900	E-SWAT'S ATTⓒ	クリア
4	ラストサバイバー	557,800	ゼロのっぽ-あたたち	2周8面
5	イメージファイト	1,122,200	E-SWAT'S ATTⓒ	2-7
6	タフターフ	9,597,050	IMA&KAZ&MAC&KON	クリア
7	ターボアウトラン	27,922,470	E-SWAT'S ATTⓒ	マニュアル14面
8	ファイテングファンタジー	282,740	???	クリア
9	忍者龍剣伝	137,800	風がナイロンを着たあたたち	6面
10	ロボコップ	2,293,400	4月からピコピコII-あたたち	クリア

ハイテクセガ弘前 ☆=1

青森県弘前市駅前2-6-5 ☎(0177)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト(Aコース)	7′04″09	E-SWAT'S ACTOⒺ オシャレなドリンクⒺ	1缶でレモンのビタミンC!
2	パワードリフト(Bコース)	6′48″06	HOD・AXE-B・SⒺ	東京帰りパワーあと6秒!
3	パワードリフト(Cコース)	7′04″97	カリブ海のアセロラⒺ	アセロラパワー爆発!
4	パワードリフト(Dコース)	6′54″76	天秤座の老師Ⓔ	今、アセロラが静かなブーム!
5	パワードリフト(Eコース)	6′59″71	スーパーフルーツアセロラⒺ	カリブ海からやってきたパワー
6	忍者龍剣伝	203,500	バカベン?	ノーマルALL 2人設定
7	タフターフ(2P)	9,768,850 9,715,050	2001年 ZAP師とM・Y・P佳	ノーマル ALL
8	テトリス(ノーマル)	538,809	KCT(O^{2}K)ゴ	ライン616レベル99+α
9	ターボアウトラン	10′01″34	2001年 RSP-M・Y・P佳	※マニュアル使用 ALL25,994,320pts
10	ターボアウトラン	9′23″09	2001年 RSP-M・Y・P佳	※オートマ使用ALL 39,983,050pts

弘前ハイローザスペースランド ☆=8

青森県弘前市上手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン	2′23″41	E-SWAT'S ODAⓒ	テクニカル
2	ウイニングラン	2′03″147	E-SWAT'S 管理人ⓒ	イージー
3	上海II	1,378	黒滝康之	1コイン ラウンド10
4	ブラストオフ	99,999,999	E-SWAT'S R. Iⓒ NIKⓒ SRYⓒ	1コイン クリア
5	天聖龍	11,483,400	E-SWAT'S ATTⓒ	1コイン クリア
6	ロボコップ	5,225,700	E-SWAT'S KTLⓒ	1コイン クリア
7	未来忍者	1,060,000	WHIM-AION F'ALPHA	1コインクリア 残体力30位
8	ストライダー飛竜	307,650	KCT(O^{2}K)ゴ	1コイン クリア
9	フェリオス(ハード)	1,020,240	E-SWAT'S ROM89ⓒ	1コイン クリア
10	フェリオス(イージー)	825,140	E-SWAT'S ROM89ⓒ	

プレイシティキャロット琴似店 ☆=4

北海道札幌市西区琴似2丁目琴似グリーンビル ☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フェリオス(イージー)	818,680	中川つよし	クリア 残0 ノーマル設定
2	ウイニングラン(テクニカル)	2′23″197	EXCEED-RTB	予選1位ゴール ノーマル設定
3	ロンパーズ	2,208,000	中川つよし	全面クリア 残0 ノーマル
4	ストライダー飛竜	237,800	西村純	全面クリア ノーマル設定
5	ファイティングファンタジー	281,580	伊達直人 MK-2	全面クリア ノーマル
6	ブラストオフ	99,999,999+α	中川剛	全面クリア ノーマル
7	天聖龍	15,477,200	EXCEED-SEK	クリア 1UP-? ノーマル ミス-?
8	テトリス	458,080	LAP-BMXER	ライン-579 レベル-99
9	上海II	638	NGM-天野	R-5 ノーマル
10	オペレーションサンダーボルト	564,820	たちばなくん	R-8 1コイン ノーマル

ゲームコーナーロン

北海道札幌市北区新琴似12条11丁目1-5 ☎(011)761-6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	235,930	鳴海	ライン231 レベル51
2	ブラストオフ	404,050	北陸高のわたる	6-1
3	大魔界村	467,100	SBN-RINK	2周クリア(ZAPなし)
4	スーパーマン	831,900	イワン	5面
5	ロンパーズ	712,890	山田泰紀	R-42
6	忍者龍剣伝	221,000	やまざき	クリア
7	フェリオス(イージー)	674,620	北陸高の岡崎	クリア
8	ロボコップ	1,418,900	山口	4面
9	アウトラン	4′43″28	マーボー	Dコース
10	イメージファイト	722,200	北陸高のわたる	2-3

ゲームプラザヴィクトリア

札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	999,999+α	LAP-BMXER	ノーマル設定 ライン999+α レベル99+α
2	ブラストオフ	671,500	かわいさとみ崇拝派	ALL
3	ファイティングホーク	1,629,350	F. Dumplings	ALL残-14 ミサイル-0
4	ファイティングファンタジー	292,640	松涛2世	ALL
5	四川省	1,436	DECOMAN 2	ステージ5
6	スーパーマン	2,035,500	F. Dumplings	ALL 残-2
7	ロボコップ	5,466,600	MoAi-M. TAN	ALL
8	TATSUJIN	9,999,990+α	WHIN-SHARK	7-5達成
9	忍者龍剣伝	61,900	にんじん男	R-4
10	レッスルウォー	609,500	カローラ	R-5

ハイテクセガ平岸&南7条店 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン	8′31″25	LAP-BMXER	イージー 最低あと7秒!!
2	パワードリフト(Cコース)	6′51″40	LAP-BMXER	てったさん、40秒台いけないよ〜。
3	ゲイングランド(1P)	32,494,535	LAP-汗っかき	200秒設定ノーマル
4	ゲイングランド(2P)	63,365,605	LAP-汗っかき LAP-BMXER	200秒設定ノーマル
5	テトリス(ノーマル)	932,120	LAP-BMXER	ライン999+α レベル99+α
6	テトリス(ノーマル)	1,288	LAP-あふXER(ボタン未使用)	ライン8 レベル2
7	レッスルウォー	1,154,600	LAP-汗っかき	ノーマル設定 RD. 4
8	アウトラン(Dコース)	4′33″56	Y・U	Ver1 あと0.4秒……。(南7条店)
9	スーパーハングオン(アメリカ)	6′43″70	HGU	シットダウンあと5秒。(南7条店)
10	アフターバーナーII	HIT=1369	みずこのれい	(南7条店)

プレイシティキャロット旭川店 ☆=8

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(テクニカル)	2′23″636	WHIM-MII-KEK	ノーマル 1コインオール
2	ウイニンラン(イージー)	2′02″302	ARIS-ΨV	ノーマル 1コインオール
3	ロンパーズ	2,069,080	RAYS-ΨIV	ノーマル 1コインオール
4	ロボコップ	10,194,100	WHIM-ALTHEA	ノーマル 1コインオール
5	ブラストオフ	402,300	ARIS-ΨV	ノーマル 6-3 エブリなし
6	天聖龍	23,580,700	ARIS-ΨV	ノーマル 1コインオール 7UP×1 2ミス
7	ストライダー飛竜	317,050	WHIM-ALTHEA	ノーマル 1コインオール
8	ファイティングファンタジー	278,600	WHIM-AION-NCR	ノーマル 1コインオール 残1
9	オペレーションサンダーボルト	2,455,630	ARIS-ΨV	イージー 1コインオール
10	オペレーションサンダーボルト	5,469,440	ARIS-ΨV WHIM-LEDA	イージー 1コインオール 2P 合計

ファミリーランド ☆=1

北海道北見市二条西1丁目㊣デパート3F ☎(0157)61-2668

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー-飛竜	209,400	いけないルナ先生	ALL クリア
2	イメージファイト	1,297,800	HUL-KGTことOGN	2-7コンティニューでALL クリア
3	TATSUJIN	20,000,000+α	EXCEED-ちゃーるずばぶんちょ	13-4ひまつぶし
4	ブラストオフ	99,999,999	HOL-KGT-OGN	1コインALL ヤッホー
5	ロンパーズ	1,336,600	WHIM-のりたま	1コインALL
6	ファイティングホーク	1,634,500	HUL-KGT-OGN	ALL しくしく
7	ハードパンチャー	11,800,000+α	WHIM-のりたまⓃ	ALL55、35、10
8	フェリオス(ハード)	785,290	KGT-HUL?	ALL
9	ダブルドラゴンII	95,000	HUL-COA	
10	四川省	584	HUL-BOY こととんちゃん	旭川のみなさん今度KGTと行きます。

札幌そごう

北海道札幌市中央区北5条西2丁目 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブラストオフ	1億点	AMM-中川剛	ALL 残2
2	ロンパーズ	2,057,530	AMM-中川剛	ALL 残0
3	フェリオス	800,090	F-ザコー匹分	ALL 残1
4	ストライダー飛竜	380,000	?	ALL
5	スプラッターハウス	1,279,800	Bunny-AMI-Exelute	ALL 残0
6	上海II	534	TAKA-A	4面
7	天聖龍	495,000	ディオグランド	4面
8	ウイニングラン(テクニカル)	2′25″366	EXCEED-RTB	テクニカル
9	ロボコップ	9,757,300	WHIM-ALTHEA	
10	カプコンボウリング	285	HHH	

ゲームポイントフリーウェイ ☆=1

北海道札幌市西区富丘2条2丁目2-12 ☎(011)694-4129

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングホーク	1,839,000	NGM-FPS-SJr.	ALL 残0+α
2	イメージファイト	1,433,800	NGM-FPS-SJr.	全2周クリア 残0
3	ファイティングファンタジー	128,930	BMT-MAX	R7(L-LM-G-D-S-W-T)
4	ダブルドラゴンII	86,850	FPS-Y.-N!	MISSION 3
5	忍者龍剣伝	199,200	BMT-PON	クリア
6	レッスルウォー	1,658,900	野口勝広	R-5
7	ハードパンチャー	12,476,550	NGM-FPS-SJr.	50-40-10ALL
8	四川省	726	Mr-H.	1コイン
9	テトリス	189,921	りょうざん連合	ライン276 レベル66
10	上海	820	ウルトラセブン	5面

95 アミューズビデオ米子(鳥取) 島根県の皆さん、当アミューズビデオ米子が松江と安来の中間点、東出雲地区のルート9、ゲームセンターフラワーに15台ゲームを設置致しました。一部は24時間営業なので御利用をお待ち致します。

ゲームイン・クーガー

山形県鶴岡市本町1-8-44　☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	天聖龍	21,691,600	MINORU(す)	クリア　残機20 5 UP× 2
2	天聖龍	14,657,300	Z^3-MIKA(す)	クリア　残機13
3	ファイティングホーク	1,941,400	MINORU(す)	クリア
4	ファイティングホーク	1,908,150	八丁堀の旦那	クリア
5	イメージファイト	1,044,000	MINORU(す)	ステージ12
6	ストライダー飛竜	127,250	KEI	クリア
7	クレイジークライマー2	274,300	BOSTON八丁堀	ラウンド4
8	モンスター・レアー	419,600	八丁堀TOTO	ラウンド8
9	グラディウスII	1,759,000	AFC-Sin(す)	①-F ラウンド 3-8
10	ヘビーユニット	1,435,700	ASIA八丁堀	シーン2-5-1

ゲームランドキンコンカン

宮城県仙台市土樋45-3　☎(022)227-0524

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フェリオス(イージー)	807,400	G. D	ALL
2	フェリオス(ハード)	747,600	YDL	ALL
3	天聖龍	16,499,500	Tommy	ALL 3 up× 2
4	忍者龍剣伝	200,200	No.83(も)	ALL
5	イメージファイト	1,525,900	SPR-IZ	ALL
6	四川省	596	おーる	
7	テトリス(イージー)	999,999+α	M. O	ライン999+α レベル99+α
8	ファイティングホーク	1,998,900	M. O	ALL
9	大魔界村	全2周クリア	クリア者多数	
10	グラディウスII	2,121,000	M島教狂徒	4-4 4-F

プレイシティキャロット八戸店 ☆＝2

青森県八戸市六日町33　☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン (イージー)	2'04"936	HIT-ARY	1位
2	ウイニングラン (テクニカル)	2'29"413	POWERED. by T. T.	1位
3	ストライダー飛竜	231,400	E. C	全面クリア 残機0
4	ロンパーズ	2,257,650	MAMORU	1コインクリア 1ミス
5	ファイティング ファンタジー	276,480	あつし	全面クリア 2機設定
6	フェリオス(ハード)	869,320	MSP-PON	全面クリア 残機0
7	テトリス(ノーマル)	293,216	ゆじ	ライン335 レベル84
8	テトリス(イージー)	999,999	H. J. ゆじ	ライン999 レベル99
9	天聖龍	854,800	MSP-PON	4面
10	ブラストオフ	874,250	MSP-PON	ノーミスクリア 残機9

ゲームブティックジャック&ベティ ☆＝5

山形県米沢市中央1-14-12　☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングホーク	1,938,350	GIN	クリア ノーマル設定
2	ストライダー飛竜	376,750	GIN	クリア ノーマル
3	上海II	1,114	加藤	8面 ノーマル設定
4	ロンパーズ	2,282,650	SPREAM-SHOT(た)	クリア　残3 1UP×1
5	フェリオス(イージー)	826,940	AFC-Sin(す)	クリア
6	フェリオス(ハード)	901,150	AFC-Sin(す)	クリア
7	天聖龍	1,441,950	MARO	ノーマル　残13　3UP×2 5UP×1
8	四川省	1,970	SPREAM- BOMB	旧バージョン　6面　タイム イージー　ランクイージー
9	忍者龍剣伝	329,000	YSK	クリア　ランクイージー　3人 ゲージ4
10	ターボアウトラン	9'14"78	F. M	クリア　ノーマル 41,784,770点

DLL屋内遊園地秋田店 ☆＝1

秋田県秋田市大町2-3-27　☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド(1P)	30,133,365	MOO	ノーマル 1コインALL
2	ゲイングランド(2P)	60,124,285	MOO　あっち	ノーマル 1コインALL
3	イメージファイト	1,200,600	ESFORCE-やま	ノーマル3機 2-8
4	ファイティングホーク	1,744,550	ESFORCE-ZK	ノーマル3機 1コインALL
5	サイバリオン (実戦編)	17,461,270	MOO	ノーマル2機 1コインALL　ノーミス×3
6	ターボアウトラン	9'08"48	RADISH-T・S	ノーマル 1コインALL
7	四川省	694	ANK	イージー 3人目
8	ストライダー飛竜	325,300	ESFORCE-ZK	レベル5 1コインALL
9	スーパーマン1P	1,930,000	ANK	ノーマル3人 1コインALL
10	スーパーマン2P	3,311,900	MOO　あっち	ノーマル3人 1コインALL

プレイシティキャロット仙台店 ☆＝33

宮城県仙台市中央1-2-3第1ビル2F　☎(022)223-8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブラストオフ (旧バージョン)	99,999,999	SPREAM SAKI(天)	ALL
2	ロンパーズ	2,688,230	SPREAM SHOT(た)	ALL　1UP×2
3	フェリオス (イージー)	835,110	SPREAM SAKI(天)	ALL
4	ウイニングラン (テクニカル)	2'23"391	T. S	ALL
5	天聖龍	23,645,900	SPREAM SAKI(天)	ALL 5UP×2
6	ファイティング ファンタジー	320,910	SPREAM I. Z	ALL 2人設定
7	ストライダー飛竜	301,900	SPREAM もっきゃ	ALL
8	ダブルドラゴンII	231,140	SPREAM SAKI(天)	ALL　2人設定
9	テトリス(ノーマル)	888,282	M. O	レベル99 ライン999
10	イメージファイト	1,756,100	SPREAM I. Z	ALL 連射あり

ダイエーDLL郡山店 ☆＝21

福島県郡山市大町1-4-5　☎(0249)34-2121 内 271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Aコース)	6'58"30	E^2=A(C)	ALL 1位
2	パワードリフト (Bコース)	6'48"35	HTL　上野君	ALL 1位
3	パワードリフト (Cコース)	6'55"35	ITA-H.K.	ALL 1位
4	パワードリフト (Dコース)	6'45"34	ITA-SOL	ALL 1位
5	パワードリフト (Eコース)	6'57"90	OJO-SUMMER JPR- SHOT(会長)	ALL 1位
6	ロンパーズ	685,490	TAKAO	1コイン39面
7	フェリオス(イージー)	793,890	KILLER	ノーマル 全面クリア
8	フェリオス(ハード)	877,860	AIR-NFR DYE　SZK	ノーマル 全面クリア
9	ファイティングホーク	1,628,850	ANT－RAZ(仮名)	残機11 全面クリア
10	ブラストオフ	824,350	KILLER	全面クリア 残機0

秋田キャロットハウス ☆＝2

秋田県秋田市中通1-4-5古沢ビルB1　☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブラストオフ	848,250	VIEGLE-HARUKA	全面クリア
2	ロンパーズ	1,878,820	VIEGLE-HARUKA	全面クリア ノーミス
3	フェリオス(ハード)	830,450	ARA	全面クリア
4	フェリオス(イージー)	814780	ESFORCE-LUCK	全面クリア
5	メタルホーク	12,929	BC-BAN	全面クリア
6	上海II	678	ESFORCE-LUCK	5面
7	ストライダー飛竜	327,300	ぎ&かexACP	全面クリア 3人設定
8	天聖龍	24,414,700	KEMA	全面クリア
9	ハードパンチャー	11,878,400	VIEGLE-BC-　鬼魔 将シュテン	全面クリア
10	テトリス	306,288	ESTORCE-BEER	ライン458

プレイランドファンタジー ☆＝3

宮城県仙台市中央1-7-6西原ビル　☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン	9'16"20	Messiah(武)	タイム＝イージー ランク＝ハード
2	ファイティング ファンタジー	314,870	怒羅権-RYU	全面クリア
3	ストライダー飛竜	322,700	SPREAM Y. U	全面クリア ノーマル
4	テトリス(イージー)	999,999	福島のO.Sくん	ライン848
5	タフターフ	9,780,750	SPREAM SAKI-(天)	全面クリア イージー
6	イメージファイト	1,425,000	SPREAM SAKI(天)	全面クリア ノーマル　5機
7	クラックダウン	2,335,400	SPREAM SAKI(天)	全面クリア　2ミス ノーマル
8	天聖龍	19,714,600	SPREAMハードパンチャーのツバ	残機×18 5機設定
9	ゲイングランド(1P)	31,179,785	SPREAM 大貧民(わ)	150秒 全面クリア
10	ゲイングランド(2P)	62,788,715	SPREAM RIO & Mの人	150秒 全面クリア

ナムコスカイランド

福島県郡山市中町13-1うすい百貨店内　☎(0249)32-0001内線287

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	332,110	ハイテク倶楽部	25面
2	フェリオス(イージー)	405,390	ハイテク倶楽部	全面クリア
3	フェリオス	1,180,420	AHO.　kcoin. ALL	全面クリア
4	フェリオス(ハード)	714,080	RAYM 4	全面クリア 1コイン　残1
5	フェリオス(イージー)	311,800	VVVF	全面クリア クレジット3回
6	沙羅曼蛇	1,019,700	星利行	2周目3面1コイン
7	R. タイプ	538,500	近内	?
8	イメージファイト	715,000	R. T. S	2-4'
9	オーダイン	350,410	小学2年生(弟)	7面
10	モナコグランプリ	4,580	小学3年生(兄)	?

ハイテクゾーンセガ山形店 ☆＝9

山形県山形市七日町2丁目1-8　☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト (Dコース)	6'46"95	MARO	6面クリア ノーマル設定
2	パワードリフト (Eコース)	6'52"02	MARO	6面クリア ノーマル設定
3	ターボアウトラン	9'04"28	VALTECH-狛犬	敵車イージー マニュアル使用
4	ゲイングランド(1P)	31,868,445	FUN	全面クリア　敵ノーマル200 秒設定
5	ゲイングランド(2P)	62,840,885	FUN&A. S	全面クリア　敵ノーマル200 秒設定
6	レッスルウォー	1,892,300	金子	1コイン6面 イージー設定
7	ストライダー飛竜	294,450	ATM-LSR	全面クリア ノーマル設定
8	ファイティング ファンタジー	273,390	ほもおだ　ほもおR	全面クリア乱入なし ノーマル設定
9	フェリオス(ハード)	897,040	ATM-LSR	全面クリア ノーマル設定
10	タフターフ(2P)	18,804,750	IZUKURA & AKI	全面クリア ノーマル設定

ハイテクランド日の出ベガス

宮城県仙台市中央1-10-23日の出ビル3F　☎(022)264-0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	747,088	ベンハー	ライン931
2	ゲイングランド	21,789,565	怒羅権-RYU	1コインクリア 120秒設定イージー
3	レッスルウォー	2,885,400	ハイアップ	R-7
4	イメージファイト	736,800	まるじ	R2-4
5	パワードリフト (Bコース)	6'58"06	まるじ	エキストラ1位
6	カベール	1,679,440	菅野俊宏	R5-4
7	大魔界村	全2周クリア	MSN	ノーマル　ZAPなし
8	ロボコップ	254,500	T. S	R-5
9	上海	972	安藤　敦	健康
10	モンスターレア	473,830	ロッカシェイキン八尋	D-10

二荒キャロットハウス ☆＝2

栃木県宇都宮市二荒町9-4　☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	301,900	Tyu一手	ノーマル3人設定 残×○　ALL
2	天聖龍	7,265,600		ノーマル3機設定 R-ALL
3	上海II	999+α	ナゾのおじさん?	ノーマル設定 8面
4	ブラストオフ	99,999,999	SRM-ETR-CHoku	ノーマル3機設定 8Fエブリー ALL
5	ウイニングラン	2'25"015	K. koの森だ	ノーマル設定
6	フェリオス(イージー)	814,400	MB-SP-JUN	ノーマル設定 ALL
7	忍者龍剣伝	166,500	駅前キャロットから来た木主の男より	ノーマル設定2人 R-5　1UP×3
8	ロンパーズ	859,390	MB-SP-JUN	ノーマル設定3人 R49
9	ロボコップ	6,485,800	MB-SP-JUN	ノーマル設定 ALLB×3
10	HIGH-SPEED	9,999,999+α	S♡M	ノーマル設定

マリーン5ナムコランド

山形県酒田市中町2-5-1　☎(0234)26-0029

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン (イージー)	2'04"968	SGG-KEY	ノーマル設定
2	ウイニングラン (テクニカル)	2'26"665	HIR	ノーマル設定
3	ロンパーズ	1,095,110	SGG-KEY	ノーマル設定 R50
4	フェリオス (イージー)	807,920	AFC-Sin(す)	ノーマル設定 オールクリア
5	フェリオス (ハード)	685,300	レッドミラージュ	ノーマル設定 オールクリア
6	ロボコップ	2,736,100	SGG「瞳の中の希望」 WIZ	ノーマル設定 オールクリア
7	上海II	1,000	漢和辞典	イージー設定 7面
8	天聖龍	13,434,500	MINORU(す)	ノーマル設定 オールクリア
9	ブラストオフ	652,950	はげ	ノーマル設定 オールクリア
10	ストライダー飛竜	118,800	POLARIS	ノーマル設定 オールクリア

ゲームコーナーロム ☆＝2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17　☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブラストオフ	896,200	FXT-TON	3機ノーマル ALL
2	ファイティング ファンタジー	310,470	怒羅権-RYU	2人ノーマル ALL パーフェクト×5
3	ストライダー飛竜	306,600	HIR(掏羅夢)	3人ノーマル ALL
4	ファイティングホーク	1,838,300	FXT-TON	3機ノーマル ALL
5	天聖龍	14,559,400	FXT-TON	3機ノーマル　3UP×2 ALL　1ミス　残×3
6	ロンパーズ	1,136,280	SGG-KEY	3人ノーマル 49面
7	フェリオス(イージー)	802,660	FXT-TON	3人　2ゲージノーマル ALL
8	フェリオス(ハード)	845,500	FXT-TON	3人　2ゲージノーマル ALL
9	ロボコップ	3,410,700	FXT-OMI	ノーマル 体力:多い　ALL
10	ゲイングランド(1P)	30,113,715	MADOKA. A	タイム:イージー ランク:イージーALL

がら3（長野）　松本がらん7、カタクラモール南100m。3ともどもよろしく//店長Ⓣ

PC松本（長野）　ダブルドラゴンIIの馬場モドキの緑色したのはやはり量産型でしょうか。

書店（帖合）印

部数　　　　冊

ゲーメスト

No.11	No.24
No.14	No.25
No.15	No.26
No.16	No.27
No.17	No.28
No.18	No.29
No.20	No.30
No.22	No.31
No.23	No.32

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーを
お求めの方に――

①現在までのバックナンバー

No.11	('87　8月号)	残僅少
No.14	('87　11月号)	残僅少
No.15	('87　12月号)	
No.16	('88　1月号)	残僅少
No.17	('88　2月号)	
No.18	('88　3月号)	
No.20	('88　5月号)	
No.22	('88　7月号)	
No.23	('88　8月号)	
No.24	('88　9月号)	
No.25	('88　10月号)	
No.26	('88　11月号)	
No.27	('88　12月号)	
No.28	('89　1月号)	
No.29	('89　2月号)	
No.30	('89　3月号)	
No.31	('89　4月号)	
No.32	('89　5月号)	

（上記以外のNo.は品切れです）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。　新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

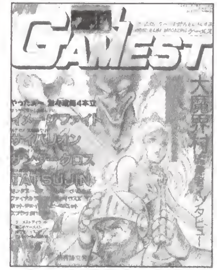
攻略満載!!バックナンバー好評発売中!

特集：AMショー



No.27　('88　12月号)
- AMショー大特集
- ロストワールド800万への道
- ファイナルラップバトル編
- オーダイン攻略
- サイバリオン攻略
- カラーテレカデザイン公開
- 最後の忍道後半面攻略

特集：イメージファイト



No.28　('89　1月号)
- イメージファイト前半攻略
- サイバリオン実戦編攻略
- TATSUJIN前半攻略
- サンダークロス前半攻略
- パワードリフトカレンダー
- 特製カセットレーベル
- ゲーム懸賞論文入賞作発表

特集：ゲーメスト大賞



No.29　('89　2月号)
- 特集第2回ゲーメスト大賞
- イメージファイト4～6面
- TATSUJIN後半攻略
- メタルホーク攻略
- サンダークロス後半攻略
- 珠玉のカラー年賀状大紹介
- サンダークロスマンガ

キリトリ線

特集：アイレムの全て



No.30　('89　3月号)
- 今アイレムがおもしろい
- イメージファイト2周へ
- 大魔界村宝箱・1～3面
- テトリス基礎編
- スプラッターハウス攻略
- 読者のゲーム／アーク
- ゲーセンおわらえ雑君保父

特集：テトリス



No.31　('89　4月号)
- テトリス究極レベルに挑戦
- イメージファイト最終攻略
- ゲイングランド前半20面
- 大魔界村全2周クリア
- ウイニングラン最速ライン
- ロボコップ全面攻略
- まーじゃんGALS

特集：AOUショー



No.32　('89　5月号)
- ストライダー飛竜最高潮
- 天聖竜攻略のカギ
- テトリスレベル10への道
- ハードパンチャー必勝攻略
- イメージファイト最新テク
- いまさらABII
- 四川省ワンポイント

攻略満載!!バックナンバー好評発売中!

特集：1943攻略



No.11 ('87 8月号)
- 1943攻略
- 飛翔鮫攻略
- 忍者くん阿修羅の章攻略
- 大列車強盗攻略
- 東京ゲーセン大紹介
- 忍者くん開発インタビュー
- 長時間プレイを考える

特集：R-TYPE



No.14 ('87 11月号)
- AMショー先取特集
- R-TYPE後半面攻略
- ブラックドラゴン攻略前編
- フラックアタック攻略
- ストリートファイター攻略
- アメリカゲーセン事情
- 岡山ゲーセン大紹介

特集：AMショー



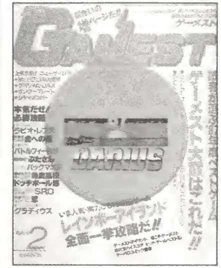
No.15 ('87 12月号)
- AMショー大特集
- 虎への道入門編
- ブラックドラゴン攻略後編
- ライフフォース2P攻略
- 魔獣の王国最終面まで攻略
- 雑君保父の投稿者時代の作品掲載号!!

特集：ABII全攻略



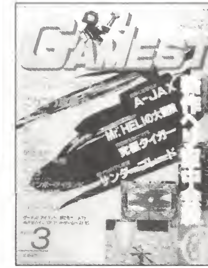
No.16 ('88 1月号)
- アフターバーナーII攻略（3Dマップ、裏ストーリー、楽譜もバッチリ!!）
- ストリートファイター開発者インタビュー
- SRD前半面攻略

特集：ゲーメスト大賞



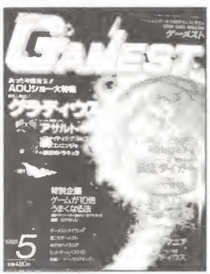
No.17 ('88 2月号)
- 特集第1回ゲーメスト大賞
- レインボーアイランド攻略
- SRD後半面攻略
- ラビオレプスエキスパート
- バトルフィールド決戦攻略
- 雑君保父ゲーパロコミック

特集：新作ヘリ会戦



No.18 ('88 3月号)
- 新作ヘリゲーム空中大会戦ー究極タイガー、A-JAX、サンダーブレード、Mr. HELIの開発者も交えてー
- 人気ゲームコマンド大公開
- 虎への道マップ付き大攻略

特集：AOUショー



No.20 ('88 5月号)
- 特集AOUショー
- ニンジャウォーリアーズ全面徹底攻略
- チェルノブ全面攻略
- 究極タイガー1000万への道
- 札幌ゲーセン紹介
- ゲームが10倍うまくなる法

特集：グラII攻略



No.22 ('88 7月号)
- グラディウスII攻略
- ベラボーマン前半攻略&カラーキャラクター原画集
- マップ付アサルト大攻略
- お雀子ハイスクール
- ハイスコア座談会①
- 雑君保父ゲーパロコミック

特集：ベラボーマン



No.23 ('88 8月号)
- グラディウスII 2周目攻略
- ベラボーマン前半面攻略
- 源平プロベラボーマン漫画
- 上海秘伝のくずし方
- PIIセクシーショット
- ハイスコア座談会②
- 雑君保父グラっうタイムス

特集：地獄めぐり



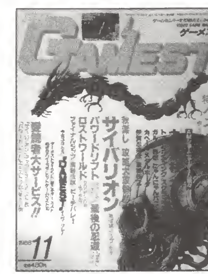
No.24 ('88 9月号)
- グラディウスII 1周目復活パターン紹介
- ベラボーマン後半面攻略
- 地獄めぐりマップ付攻略
- 迷宮島前半面攻略
- ヨーロッパゲーセン事情
- 雑君保父ゲーパロコミック

特集：ロストワールド



No.25 ('88 10月号)
- グラII開発インタビュー
- 地獄めぐりアイテムの法則
- ロストワールド攻略
- ギャラクシーフォース攻略
- スカイソルジャー攻略
- 迷宮島後半面攻略
- ゲームが10倍うまくなる法

特集：サイバリオン



No.26 ('88 11月号)
- 特集タイトーはどう進む？
- パワードリフト攻略
- サイバリオンマップ&カラーイラスト原画集
- ロストワールド800万への道
- 最後の忍道前半面攻略
- 年刊パロディDAMEST

キリトリ線

ゲームプラザサンシャイン

千葉県千葉市稲毛3-1-15　☎(0472)44-9961

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイングラン（テクニカル）	2'24"517	X．C	
2	天聖龍	18,499,700	ILG-T．K	ノーマル、残機17機
3	ゲイングランド（1P）	30,652,905	AAS-KWM	150秒設定
4	忍者龍剣伝	265,300	AAS-SNG	3人　4ゲージ
5	フェリオス（ハード）	778,630	AAS-SLT	1コインクリア ライフ＝3
6	ハードパンチャー	21,973,800	CHA-HYS	1コインオールクリア コマンド使用
7	ロンパーズ	548,070	AAS-AID	27面
8	テトリス（ノーマル）	625,760	CHAT-Y.A.	ライン876
9	オペレーションサンダーボルト	23,371,300	AAS-KWM	1P／ランクA
10	イメージファイト	1,130,600	CHAT-Y．A	2周クリア、残8機

ゲームセンターモンテカルロ高崎

群馬県高崎市中紺屋町11　☎(0273)26-9919

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	127,100	EVE	残4クリア
2	フェリオス（ハード）	966,200	ATF-VGS-ドメスト野郎	残0
3	フェリオス（イージー）	816,370	ATF-VGS-ドメスト野郎	残0
4	ファイティングファンタジー	289,210	東京ヤンバルクイナ友の会会長	1コイン　クリア
5	タイムマシーン（ピンボール）	5,700,190	ATF	
6	スーパーハングオン	8'37"56	ATF-MFP	エキスパート　クリア 3接触
7	コブラコマンド	484,900	ATF-ツチノコハンター	?
8	ハードパンチャー	11,758,650	東京ヤンバルクイナ友の会会長	クリア
9	ダブルドラゴンII	87,520	T-佐藤氏	1ミス　全面
10	四川省	736	高崎経大鈴木孝美	ノーマル 単独

筑波学園キャロットハウス ☆＝1

茨城県つくば市天久保1-5-3　☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	モンスターレア	910,800	SDI-BOSTON（もうすぐ引退）	全面クリア ノーマル3人
2	ファイティングファンタジー	278,320	ASS-WIZARD　WIN	全面クリア ノーマル2人
3	ブラストオフ	796,700	センプラ（千葉）からの使者　KSN	全面クリア ノーマル3機
4	ロンパーズ	1,125,060	FIN & YUI	50面 ノーマル3人
5	ウイニングラン（テクニカル）	2'22"356	LSD-　Lucy　& Marcy17	予選　決勝共1位　ノーマル設定
6	テトリス（ノーマル設定）	999,999＋α	SDI-BOSTON	ライン753で達成 本当に上手!
7	パワードリフト（Aコース）	6'51"95	ASS-MSO-OUT（LSP代表）	ALL 1位
8	パワードリフト（Dコース）	6'41"09	ASS-MSO-OUT（LSP代表）	同上　やはり 三宮には勝てん。
9	TATSUJIN（連射使用）	10,000,000＋α	IKN-TIS	7-3で達成 ノーマル3機
10	サンダークロス（連射使用）	10,000,000＋α	ASS-NEB	8-7で達成 ノーマル3機

サンペディックナムコランド ☆＝9

千葉県習志野市谷津1-16-1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	339,950	OLVWE-STK	全面クリア　残0人 3人設定
2	天聖龍	19,494,700	E-SWATS 管理人Ⓒチ	5UP×1ミス 残18
3	テトリス	999,999＋α	CHAT-沢田知宏	レベル99＋α ライン999＋α ノーマル
4	ダブルドラゴンII	73,010	CHAT-SBT	R-4　3機 1P
5	パワードリフト（Bコース）	6'51"46	Capture-willy	ノーマル
6	パワードリフト（Cコース）	6'53"80	E-SWAT'S 管理人Ⓒチ	ノーマル
7	ブラストオフ	725,350	CHAT-サクタン・プリンシー	クリア　3ミス
8	ファイティングファンタジー	279,720	CHAT-メッセージ・ベアラー	クリア　ステキだ!
9	上海II	490	A．M	RD．4
10	メタルホーク	12,563	ER I	クリア　120秒

ビデオインセガ船橋店 ☆＝3

千葉県船橋市本町1-3-30　☎(0474)23-7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン	8'34"17	DCC-AGAS-Rimi	ノーマル あと14sec　7分台見えたも
2	ゲイングランド	29,758,205	EMPTYすてのどナイン	クリア
3	クラックダウン	74,450	CREあなーきすと& RECTKM	ノーマル　2P　1-4ラストサギ
4	上海II	508	色男	
5	天聖龍	754,700	REC-TKM	ノーマル 1コイン4面　進歩なし
6	ファイティングファンタジー	276,460	僕CANちゃないよRimi	ノーマル クリア　一応ね
7	ストライダー飛竜	341,850	MIRAGE-MAX	ノーマル クリア　残0
8	忍者龍剣伝	191,500	須藤賢一	ノーマル クリア
9	ロボコップ	5,097,400	DIGICC-AGAS-Rimi	クリア　TIME24,34
10	タフターフ	17,187,800	REC-TKM SAA-ウケイ	ノーマル 2P　クリア　残813

ウィルトークタイトー高崎2号店 ☆＝3

群馬県高崎市連雀町25　☎(0273)25-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パワードリフト（Aコース）	6'48"73	ATF-MFP	1コイン　やった48"やっと来た。
2	パワードリフト（Bコース）	6'43"27	ATF-Z卒-K.K.	1コイン　ALL
3	パワードリフト（Cコース）	6'48"76	ATF-KOH	ALL 1位 くるしいよ
4	ファイティングホーク	1,738,600	ATF-Z卒-K.K.	ALL 1コイン
5	オペレーションサンダーボルト	2,740,530	ATF-Z卒-PAG	1コイン　ALLクリア　ライフ11ゲージ
6	イメージファイト	731,400	チョモランマ昴	2-4ノーマル ターボ付
7	脱獄	207,300	ATF-Z卒-PAG	1コインALLクリア かせぎなし
8	TATSUJIN	220,170	平林学	エリア63
9	ロボコップ	2,520,900	AMS	ノーマル クリア
10	究極タイガー	10,000,000＋α	ATF-MFP	1コイン　エリア840 4-5残5

秋田キャロットハウス（秋田）
　秋田CH発行のミニコミ誌「にんじんアタック」好評配布中／　月1回の発行で只今Vol. 20までででております。ほしい方は120円切手を同封の上、秋田CHまでお送り下さいませ♡

ナムコスカイランド（群馬）
　今回はいつもの常連さんでなく、一般から募集してみました。小、中学生の子供連が多かった。

ゲームセンターモンテカルロ高崎（群馬）
　店長はすんごくカッコいいし（?）甘えん坊なので誰か世話して下さい。また、BGMも六本木の某ディスコテープやうちで編集したものを流しており、お客様が気分よく過ごされるようにがんばっています。（バ）

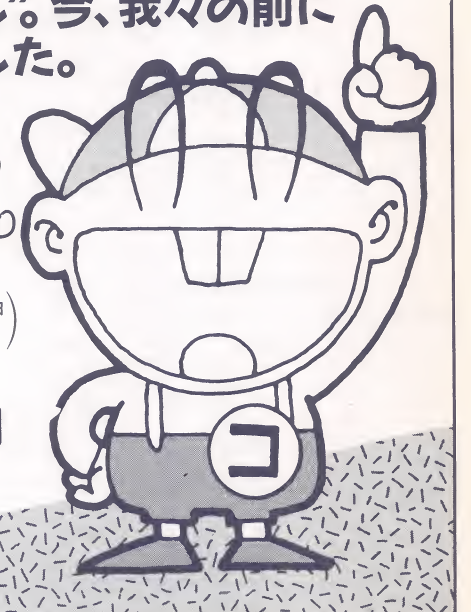
ビデオインセガ船橋（千葉）
　私都合により新潟に行くことになりました。オープンから今日まで船橋店で出合った皆様、本当にありがとうございました。玉澤。

中央プラザ大泉店（東京）
　うちないなかくさいかもしれないけど、けっこうゲーマーとかうまいやつがいっぱいいるのでこうご期待。うちの目玉は10円ゲーム、3月29日現在で、飛翔鮫・ドッジボールetc

プレイシャトー（神奈川）
　ポスター・カタログの通信販売は4月30日で終了です。尚、店頭での販売はしておりません。

がらんがらん（長野）
　当店のかくしメインは未来忍者とツインイーグルですZZA（ズーズーエーではありません）





ゲームハウス999（大阪）　元999のアルバイターの㋮さん、CAPCOM入社おめでとうございます。スOリOトOァOタO2の開発がんばって下さい。

ハイテクセガ三宮（兵庫）　店内放送ゲームミュージック本格化（基板直録が主です）。

大船ビーバー

神奈川県鎌倉市大船１丁目4-11　威辺利亜ビル２Ｆ　☎(0467)44-1782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	374,800	ECM-ZENJI	ALL　ノーマル
2	ファイティングホーク	1,970,950	ECM-FISCHER	ALL　ノーマル（ターボ付）
3	テトリス（点数）	564,737	アッキョー	ノーマル　LEVEL99+α
4	テトリス（ライン数）	LINE=730	アッキョー	ノーマル　LEVEL99+α
5	四川省	720	Ⓑ	イージーアシストあり
6	ロボコップ	9,982,300	ECM-ZENJI	ALL　ノーマル
7	忍者龍剣伝（１Ｐ）	245,400	アッキョー	ALL　ノーマル　２機設定
8	TATSUJIN	5,703,390	ECM-FISCHER	4-5ターボ付
9	レイメイズ	1,782,820	GEO-IWA	ALL　５機イージー
10	スラップファイト	9,999,999+α	FISCHER+アッキョー	11周目　水子使用

中央プラザ（大泉店）

東京都練馬区東大泉1-35-6　☎(03)978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	470,035	YML	レベル99ランク　ライン635ノーマル
2	天聖龍	8,538,700	HYPER-KYAL	１コインクリア　ランクノーマル
3	ニャンニャンパニック		２Ｐ　１Ｐ(Helper) KYAL OSANAI	１コインクリア　ランクノーマル
4	ダイナマイトダックス	1,588,290	HYPER-KYAL	１コインクリア　ランクノーマル
5	忍者龍剣伝	195,700	HYPER-KYAL	１コインクリア　ランクノーマル
6	ハードパンチャー	11,881,960	AKU	１コインクリア　ランクノーマル
7	ロボコップ	749,700	○　M．K	１コインクリア　ランクノーマル
8	大魔界村	215,400	HYPER-KYAL	１コイン全２周クリア（残）ランクノーマル
9	TATSUJIN	100,000,000+α	HYPER-FRG-VAX	7-4　999エリア　残16　ランクノーマル
10	サンダークロス	5,358,250	RAT-すぎ	5-3　5-2でハマリ　ノーマル

ハイテクセガ柏店 ☆＝4

千葉県柏市1-1-11丸井Ｂ１　☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン	9'26"54	魔神衆東京支局長	ターボ・エンジン・タイヤの順　１コケ
2	ファイティングファンタジー	276,220	DIO	ALL　３機設定
3	ストライダー飛竜	192,350	I・N・TAKE	クリアこれからヨロシク
4	レッスルウォー	3,356,200	いっちゃん	７面クリアフフフ
5	タフターフ	365,350	HAA-左甲斐	７面
6	MIA	1,694,980	HAA-左甲斐	4-5
7	天聖龍	697,600	HID佐原	４面
8	フェリオス（ハード）	934,360	MIKI. J. I	
9	ラストサバイバー	86,200	MGM. J.I	
10	ダブルドラゴンII	109,820	HAA左甲斐	４面

ゲームセンターUFO ☆＝38

神奈川県相模原市高根1-2-4　☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	1,759,600	URX-緑の少年	残－０　連射装置　私は負けん!!
2	ファイティングファンタジー	325,680	くちびるまん㊧	ALL
3	ブラストオフ	99,999,999	URX-POM-ART	ALL　バグ使用？
4	天聖龍	18,388,100	NRP-RRR 高岡早紀S	残-17　連射装置
5	ロンパーズ	1,388,820	N. ARC-KO８-RUS	１UP×３　60面
6	フェリオス（ハード）	1,206,840	URX-TEC	連射装置
7	ターボアウトラン	8'24"18	FGK-乱丸	ALL
8	ウイニングラン（イージー）	2'03"343	KOO	
9	ウイニングラン（テクニカル）	2'26"005	URX-CHK	
10	上海II	972	URX-EXS	R-７　?-６設定

プレジャーキャッスル ☆＝22

東京都町田市原町田6-14-8　☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	468,750	RVS-GUN	オールクリア　残１　ノーマル３人設定
2	ファイティングホーク	2,018,350	RVS-POKEN	オーニクリア　残10　ノーマル３機設定
3	上海II（１Ｐ）	666	RVS-（オーメン）-TRI（３サイバー）	５面途中でデッド!ノーマル設定
4	忍者龍剣伝（１Ｐ）	502,700	RVS-GUN	オールクリア　残12/3　ノーマル３人設定
5	オペレーションサンダーボルト	2,872,980	GPT．S-BWH氏	オールクリア　相変わらずさわやか!
6	テトリス（ノーマル設定）	999,999	SSC-VAP㋠(KKK)	レベル　ライン共にカンスト
7	四川省（１Ｐ）	1,356	FARANCS-BAS	全てイージー設定（ニューバージョン）
8	スーパーマン（１Ｐ）	2,563,700	SVK-H．F	オールクリア　残２　ノーマル３人設定
9	イメージファイト	1,694,500	RVS-GUN	むふー（Ⓒ龍剣）グッバイⒹ　㊉+Ⓒより
10	上海II（２Ｐ）	412	北海DOUくまコーヒー（サイバーコップ命!）	日曜朝10:30!時代はあのノリ!

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆＝62

東京都豊島区巣鴨1-15-1巣鴨センタービルＢ１　☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	411,550	RVS-DOUGO	ALL
2	ファイティングファンタジー	321,860	くちびるまん㊧	ALL　ノーマル　ノーミス　２人設定
3	天聖龍	25,577,700	EXCEED-ELF	クリアノーマル残24機連射装置付
4	ロンパーズ	4,794,290	SPREAM-SHOT㋟	ALL　１UP×13　残４人（+１）
5	忍者龍剣伝	482,800	HTL-Y．N	クリア　１UP×５
6	ウイニングラン（イージー）	2'01"306	砂樹☆帝	ベストラップ39"286　クリア
7	フェリオス（ハード）	1,216,300	HTL-Y．N	ノーマル　クリア　㊥
8	パワードリフト（Ｂコース）	6'42"92	HAMVD-Jha	全６面クリア　ノーマル　エミリーははやい
9	パワードリフト（Ａコース）	6'48"83	HAMVD-Jha	全６面クリア　ノーマル　使用キャラクターエミリー
10	サイバリオン（基礎編）	13,745,970	SSC-VAP㋠(kkk)+α	ノーミス×５　ノーマル残機３

ゲームセンターコパIII

神奈川県秦野市南矢名62-42　☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	3,069,210	VMT-DAN	ALL　ノーマル　残×２　３機設定
2	ブラストオフ	99,999,999	NAK、ZANそしてMIDみなさんSVK	ALL左から　残０　残２　残０
3	ファイティングホーク	2,014,600	かまし	ALL　エリア149　残×10
4	ストライダー飛竜	291,050	N　ARC-K10-MIT	ALL　残×０
5	天聖龍	19,523,000	N　ARC-KO８-RUS	ALL　ミス×５　100万×18
6	テトリス（ノーマル）	999,999+α	N　ARC-K13-ATU	ライン999+α　レベル99+α
7	忍者龍剣伝	242,700	N　ARC-K10 MIT	ALL　１コイン２設　残×０　１UP×４
8	グラディウスII（新バージョン20万エリア）	9,591,500	SUK-XAN	13-83-F　金がない連射あり
9	イメージファイト	1,111,800	SVK-ZAN	ALL　稼ぎなし　残×５
10	テトリス（アタリ版）	257,085	N　ARC-KO１-ZAP	ハード　ライン248　ラウンド23

カジノカーニバル ☆＝5

東京都立川市柴崎3-2-16　☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	天聖龍	21,387,700	江添貴行	
2	四川省	1,590	NBG!	ステージ５
3	ゲイングランド（１Ｐ）	31,001,605	H．T	ALL　120秒ノーマル
4	フェリオス（ハード）	994,250	江添貴行	ALL
5	テトリス（ノーマル）	884,106	須田pinだよ～ん	レベル99・ライン999
6	イメージファイト	1,284,800	SEP-KAL	2-7
7	ダイナマイトダックス	4,127,860	江添貴行	６面ボス
8	忍者龍剣伝	申請者出ず	滝川昇はスキーがへた	２ケ月にもなるのに誰も書かない
9	大魔界村	237,800	原島大郎Ⓒ　トヨケン	クリア・ZAPなし
10	究極タイガー	2,369,670	小林君	エリア229

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆＝2

東京都豊島区東池袋3-1-4サンシャインシティ文化会館Ｂ１　☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン（テクニカル）	2'22"897	派呂曼蛇	ベストラップ34"913
2	オペレーションサンダーボルト	2,622,880	ストリート・ファイターKEN	１コイン　１Ｐプレイ　ALLクリア
3	クラックダウン	80,100	REM	2-2
4	ダブルドラゴンII	61,350	みたんち	１Ｐプレイ３面
5	天聖龍	9,155,800	しみちょん	ALLクリア
6	忍者龍剣伝	338,200	前島えり夫	１Ｐプレイ　ALLクリア
7	ブラストオフ	867,650	SUR-会長-E	ALLクリア　残４
8	ファイティングファンタジー	343,770	A	ALLクリア
9	レッスルウォー	840,500	上浦広志	５人目
10	上海II	324	高井康雄	３面

ジョイランドオレンジ ☆＝2

神奈川県小田原市扇町4-8-18　☎(0465)34-3116

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングホーク	1,774,750	CHU-DAP　22G-POL	クリア　残10
2	スーパーマン	1,862,700	K・K	クリア
3	テトリス	192,283	静華	ライン234　レベル53
4	スプラッターハウス	742,500	SUK-しおばんくん	クリア
5	ダライアス	6,624,930	○	Yゾーン
6	大魔界村	450,900	K・K４人	設定クリア　ZAPなし
7	サイバリオン（実戦編）	21,866,750	N・K	クリア　ノーミス×５　ガルドバリオン
8	ロボコップ	7,946,300	SUK-しおばんくん	全面クリア
9	イメージファイト	1,154,600	S・T	2-4
10				

スペースイン・プラザ ☆＝2

東京都八王子市1-1八王子そごう９　☎(0426)24-2511内2912

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	1,359,800	SEP-KAI	2-7
2	グラデイウスII	2,562,900	K．W	4-8（４-F）
3	R-TYPE	1,262,700	KEN-H	ALL
4	フェリオス（イージー）	826,580	DTY-NOR I	ALL
5	四川省	504	A．IKEYAMA	
6	チェイスH．Q	18,245,970	ODA-DAJI	ALL　ボーナス×３
7	モンスターレア	239,590	ギョ	６面
8	ロボコップ	3,209,300	Y．K	ALL　24:12
9	テトリス	832,449	M．K．	レベル99+α　ライン999+α
10	ロンパーズ	635,350	LSD	36面

ハイテクノーベル神保町店 ☆＝11

東京都千代田区神田神保町2-14-4　☎(03)262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	385,150	TYRANT-EXE	ノーマル　全面クリア　40万も出ない
2	ファイティングホーク	1,914,400	GMC-ひむ	全面クリア　ノーマル　あと１万!!
3	ブラストオフ	99,999,999+α	TYRANT-EXE	ノーマル　全面クリア　ノーミス
4	上海II	1,392	TYRANT-YES	ノーマル　10面　超ババア
5	テトリス（ノーマル）	999,999+α	TRS-KKK-M.K	レベル99+α　ライン999+α
6	イメージファイト	942,100	TYRANT-EXE	ノーマル　２周目５面ボスでもかまし!
7	オペレーションサンダーボルト（１Ｐ）	2,524,260	TYRANT-EXE	ノーマル　全面クリア　残体力＝８
8	オペレーションサンダーボルト（２P TOTAL）	5,419,930	WNS-SHADOW & NOA	ノーマル全面クリア　残体力＝14,15
9	ロボコップ	7,052,000	TYRANT-YES	ノーマル　全面クリア
10	スーパーマン（１Ｐ）	1,956,700	TYRANT-YES	ノーマル　全面クリア

ニュースターグループ４店

山梨県甲府市城東2-10-22　☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	上海II	1,416	M．O	９面　ニュースター
2	テトリス	881,755	７X	ライン999+α　レベル99+α上高地
3	ストライダー飛竜	382,800	YUYU	全面クリア　ニュースター
4	ウイニングラン（テクニカル）	2'24"417	JNY-SET	ニュースター
5	スーパーマン	1,451,500	YUYU	全面クリア　ニュースター
6	天聖龍	856,800	L．A	ニュースター
7	イメージファイト	881,300	A．I	ニュースター
8	レッスルウォー	1,298,750	JNY-NUT（ZEP）	R６　ニュースター
9	スカイソルジャー	4,201,400	JR-T	ALL　スターライト
10	ハードパンチャー	11,003,600	J	ALL　上高地

プレイシャトー ☆＝21

神奈川県横浜市伊勢佐木町4-109　☎(045)251-8340内2912

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス（ノーマル）	512,525	DAA㍉	レベル99+α　ライン678
2	ファイティングファンタジー	307,510	URX-SKG　BOy	全面クリア　ノーマル
3	ストライダー飛竜	330,950	ILG-M・M㋣	全面クリア　ノーマル　３人設定
4	天聖龍	22,808,900	ILG-FREEPLAY㋣	全面クリア　残21　ノーマル
5	M．I．A（１Ｐ）	10,000,000+α	HST-SPT	21周目１面で達成　ノーマル
6	ロンパーズ	1,026,330	かまし	50面　ノーマル
7	大魔界村	648,300	GRD-Y．S	全面クリア　ノーマル
8	フェリオス（ハード）	1,103,410	PSC-ABA	全面クリア　ノーマル
9	フェリオス（イージー）	831,020	PSC-ABA	全面クリア　ノーマル
10	四川省	1,116	Y．H	10面　ノーマルへルプ使用せず

荏原ゲームコーナー ☆＝36

東京都品川区旗の台3-12-3荏原会館前　☎(03)781-4359内

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	6,028,090	JAG-Y．I	ALL　３設１UP×13大村さん１UP教えて
2	ストライダー飛竜	408,150	OGU	ALL　３設
3	ブラストオフ	正攻法1,069,800　バグ99,999,999+α	JAG-HRO㊚-AXI	ALL　３設　８万エブリ
4	四川省（１Ｐ）	2,242	EGC-㊄MKZ	６人目クリア　HELPなし　タイムノーマル
5	ファイティングホーク	2,005,950	JAG-赤ひげ	ALLまだＴさんどこいった？
6	テトリス（ノーマル）	999,999	JAG-もっと奥までH．S	ライン999　レベル99　イボイボスキン使用
7	クラックダウン（１Ｐ）	175,850	EGC（神宮寺）STR	ノーマル３人3-2入荷ホヤホヤ
8	ゲイングランド（１Ｐ）	31,016,345	EGM-Z・BOY	ALLノーマル　またいらして下さい!
9	ファイティングファンタジー	301,660	B．D	クリア（３設）パーフエクト×３
10	パワードリフト（Eコース）	6'49"00	JAG-手首…?切ってもいいんじゃない?	ノーマルALL１位3/5の記録もうない

ハイテクセガ新潟（新潟）　㊜氏さやうなら…しくしく東京でも元気でねーん。　イエローハット（愛知）　えー、イエローダイアリーも１周年をむかえ、もうVol７になりました。

君こそゲーメスト!

ストライダー飛竜	468,750	RVS-GUN	プレジャーキャッスル（東京）
天聖龍	25,577,700㊖	EXCEED-ELF	P．C巣鴨（東京）
ロンパーズ	6,028,900	JAG-Y.I	荏原ゲームコーナー（東京）
ブラストオフ（ニューバージョンバグ無し）	1,166,750	ComB-Sniper-NOM	ゲームプラザ（熊本）
イメージファイト	1,759,600㊖	URX-緑の少年	ゲームセンターＵＦＯ（神奈川）
フェリオス（ハード）	1,216,300㊖	HTL-Y.N	P．C巣鴨（東京）
ファイティングファンタジー	325,680	くちびるまん㊩	ゲームセンターＵＦＯ（神奈川）
上海II	1392	TYRANT-YES	ハイテクノーベル神保町（東京）
ファイティングホーク	2,019,400	URX-緑の少年	個人申請ゲームセンターＵＦＯ（神奈川）
忍者龍剣伝 2人3ゲージ	482,800	HTL-Y.N	P．C巣鴨（東京）
忍者龍剣伝 3人3ゲージ	502,700	RVS-GUN	プレジャーキャッスル（東京）
四川省（ノーマル）	2242	EGC-㊉MKZ	荏原ゲームコーナー（東京）
ウィニングラン イージー	2'00"984	神奈川に行ってもがんばります!!G.M.C.MIE	ゲームプラザ（熊本）
ウィニングラン テクニカル	2'21"205	あと0.3秒伸びるよ!! ComB-㋝NOM	ゲームプラザ（熊本）
ロボコップ	10,260,300	CYCLONE-HURRICANE	個人申請ゲームプラザとよなか（大阪）
ターボアウトラン（マニュアル）	8'00"67	ComB-PMC-NOR	ゲームプラザ（熊本）
ターボアウトラン（オートマ）	8'43"03	ComB-㊕ ㋟はダブリの㋟Ⓝ	ゲームセンターニューチャンピオン（岡山）
ゲイングランド（1P）	31,134,265	ECM-Z・BOY	個人申請ホームラン（神奈川）
レッスルウォー	6,789,000（8人目）	いっこー	ハイテクセガ延岡（宮崎）
オペレーションサンダーボルト	3,230,330	GPT,S-BWH	チャレンジャー関大前（大阪）
ダブルドラゴンII	231,140	SPREAM-SAKI㊝	P．C仙台（宮城）
パワードリフト Aコース	6'48"73	ATF-MFP	WE'LL TALK TAITO高崎2号（群馬）
パワードリフト Bコース	6'42"92	HAMVD-Jha	P．C巣鴨（東京）
パワードリフト Dコース	6'41"09	ASS-MSO-OUT（LSP代表）	筑波学園キャロットハウス（茨城）
パワードリフト Eコース	6'48"80	亭佐ェ門（IPD）	イエローハット（愛知）
クラックダウン	2,335,400	SPREAM-SAKI㊝	プレイランドファンタジー（宮城）

ハイスコア番外地（☆はつきません）

タフターフ（1P）	9,708,050	ま・めぞん	ハイテクセガ表町（岡山）
タフターフ（2P）	19,875,600	SDG.PDL&スーパースターMA	個人申請ロングハイ（群馬）
ラストサバイバー	100万点＋α	VERCA-N.K	モンキーハウス本館（福岡）
ラストサバイバー	100万点＋α	ComB-Sniper-KJK	ゲームプラザ（熊本）
サイバリオン（基礎編）	13,745,970	SSC-VAP㋠（KKK）＋α	P．C巣鴨（東京）
サイバリオン（実戦編）	21,903,570	ALN-TKI	個人申請ウィルトークタイトー中央通り（富山）
チェイスH.Q.	30,049,250	TBT-多部田浩二	個人申請クィックほか亭「GAME in TV」（北海道）
飛鳥&飛鳥	924,700	BAD-北大和のILM	個人申請ジョイプラザオアシス（奈良）
マッドギア	8,970,396	VERCA-N.K	モンキーハウス本館（福岡）
パワードリフト（通信）	10,308,051	ちょみ竜	個人申請リッチモンド（福岡）
SDI	78,635,440	やんちゃ姫GTOⓇTM	個人申請ゲームプラザパピョン（京都）

今月のハイスコアのトップはストライダー飛竜。時間ある限りの稼ぎででたスコア。

もう1つのドラゴン（もっとあるけど）の天聖龍は、5UP×2・3UP×2・1UP×5のセットの上でのノーミス勝負。連射装置つきながらなかなかのスコア。

ロンパーズは1UPの勝負。現時点では13個だが、来月はどうなっているか!?

ブラストオフは、ニューバージョンでもバグがでるし、残機ボーナスよりも、稼いだほうが点が高くなるという謎のゲーム（最近のナムコのゲームはこればっかりですね。改良を望む!!）。とりあえずバグ無しのスコアを載せましたが次号では未定です。

続いてイメージファイトとフェリオス（ハード）は、かなり極限に達していると思うのですが…。フェリオス（イージー）は、記録更新はありませんでした。

ファイティングファンタジーは2人設定のスコア。最近2人設定の台が多くなりつつありますが、このゲームでは、3人設定の台は集計しません。

忍者龍剣伝は前回3人設定で集計してしまったので続行します。（初期設定では2人設定）

ターボアウトランは、マニュアルでギアガチャの技があるために、オートマ部門に分けました。差を見てみれば一目瞭然でしょう。

その他、四川省・クラックダウン・ダブルドラゴンIIなど早くもクリア者が出現。うーむ、すばらしい。（悠理）

プレイシティキャロットN甲府店（甲府周辺集計） ☆=6

山梨県甲府市下飯田1-1-8ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	251,950	ムシクン	ALL 3人設定
2	ブラストオフ	1,112,350	C&Pみゆきちゃん	ALL 残1
3	ファイティングファンタジー	277,450	FLICKER 2世	
4	上海II	656	SPIRIT・UP	ラウンド5
5	ロンパーズ	1,829,360	てらちん	ALL 残2
6	フェリオス（イージー）	814,590	B・I	ALL
7	フェリオス（ハード）	631,440	B・I	ALL
8	ロボコップ	7,147,700	C&Pみゆきちゃん	ALL 29:57
9	テトリス	121,271	ムシクン	ライン136 レベル30
10	ウイニングラン（テクニカル）	2'24"135	UMR・LUM	

がらんがらん ☆=1

長野県駒ケ根市赤須東6-23 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス（ノーマル）	568,503	ATM-Buchi	ライン778㊢ 99＋α3本指
2	ブラストオフ（工場設定）	735,000	ATM-へん君㋯	残2キ ひくいがうれP!
3	ロストワールド（ニューバージョン1P）	6,646,500	ATM-NMTL㋠難野	服有 ブ2 バウンドシベリア行き
4	ロストワールド（2P）	9,708,100	ATM-NMTL㋠難野 Z Buchi	服有 ブ2 バウンドとレーザー
5	中華大仙	694,700	ATM-帰ってきたTEL²7	ALL OTLエンディング!
6	イメージファイト	949,300	ATM-Buchi	2-6 クリアは近い
7	ヘビーユニット	877,400	かくれコマンダTM ZZA	2周目3-1
8	フェリオス	678,170	ATM Fowl's chick	ハード ALL ひくいひくい!
9	上海	400	かくれコマンダ-TM ZZA	名人……決定版 名作
10	ダライアス（EX）	10,245,190	ATM-NTTL㋠難野	5万でてこねー 2ヶ月ぶりALL

がらん3 ☆=2

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス（ノーマル）	653,633	MBX-FGD-CNL（OTL）	ライン893 レベル99＋α
2	ストライダー飛竜	386,700	PST-HIROちゃん	ALL残0 設定3人
3	サイバリオン（基礎編）	11,672,040	PST-HIROちゃん	ALL100万×4 10万×1まだまだ
4	サイバリオン（実戦編）	17,006,420	APO'S FINAL STAR	ALL200万×3 20万×2 No.95
5	グラディウスII	5,689,100	PST-PIP	9-8新Ver 4-F
6	アウトラン（海外Ver）	4'36"15	富士の仙人-MID㋶	Bコースうわさの3本指
7	アウトラン（同上）	4'33"46	富士の仙人-MID㋶	Dコースありがとう
8	四川省	684	FGD-地下鉄童子YAWARA!	stage 3 てづまりー
9	レインボーアイランド（EX）	6,587,940	PST-PIP	R31コマンドなし
10	レインボーアイランド（EX）	3,164,610	DAT㋶	R22コマンド有 連射

プレイシティキャロット松本店

長野県松本市中央1-3-7 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン	2'24"520	R. N	
2	ロンパーズ	1,673,720	MBX-Sir	ALL
3	テトリス（ノーマル）	613,459	HCM-SSH-MOLE-宇宙人	ライン660
4	ブラストオフ	966,050	S.E.R-ALF㋶	0-0 新残Ver
5	天聖龍	12,599,000	S.E.R-K.K	
6	ファイティングファンタジー	281,860	S.E.R-K.K	ALL
7	ダブルドラゴンII	85,500	R. N	ラストステージ
8	ストライダー飛竜	368,850	P. ST-HIROちゃん	ALL 残0
9	ブラッディウルフ	115,400	只今帰省中 FGD	R-4
10				

ゲームタウンファンタジー ☆=1

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	572,100	人間模怒寄	40面
2	天聖龍	10,459,500	DES-GBY	ALL 13UP 4ミス
3	ストライダー飛竜	219,200	PST-HIRO	ノーミス
4	忍者龍剣伝	106,500	DON	
5	バラデューク	205,980	DES-GBY	全48面クリア ノーミス
6	モンスターレア	313,600	DES-BOH	ラウンド7
7	ブラストオフ	855,350	DES-HUN	ALL タコ1ミス
8	バラデューク	205,980	DES-GBY	全48面クリア
9	テトリス	194,835	GWS-TAM	ライン242 レベル57
10	レッスルウォー	1,011,300	DES-BOH	

天野スポーツのゲームコーナー ☆＝1

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	天聖龍	20,510,300	MYN	1コイン 全面クリア
2	テトリス	715,601	WTMた	レベル99+α ライン702
3	フェリオス(ハード)	753,990	KAZUMI-な	1コイン全クリア残-3
4	フェリオス(イージー)	772,690	IMA-HCM-POTSU	1コイン 全面クリア
5	ブラストオフ	259,900	THE-0	1コイン ノーマル
6	スーパーマン(1P)	811,800	THE-0	1コイン ノーマル
7	スーパーマン(2P)	3,216,600	CIA & INA	ノーマル 1P1616300 2P1600300
8	アサルト	1,007,500	HOSHINO	1コイン ノーマル
9	ストライダー飛竜	119,250	XYZ	1コイン ノーマル
10	熱血硬派くにおくん	761,500	FOG	ノーマル 6周目4面

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9 ☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フェリオス(ハード)	840,910	TRM-二代目音無響子	ALL 残1
2	フェリオス(イージー)	805,570	ULT.-みっちい!	ALL 残0
3	テトリス	566,453	Sgt. Pepper	811ライン レベル99+α
4	ファイティングホーク	1,615,800	TRM-天道あかね	ALLかせぎなし
5	四川省	618	♡中中♡	
6	スプラッターハウス	644,000	ブルバリのNAM	ALL 残2
7	ゲイングランド(2P)	43,254,125	BASUOとますたーB	ALL
8	フェイスオフ	優勝	V-MAX LAY	3人制 ソ連4-1
9	スケバン雀士竜子	1コイン2周クリア	あ・す・か	こいつは弱い
10	ハレーズコメット	9,543,710	ブリバリのNAM	ROUND59バリアなし

ニューゲームビッグ

京都市左京区一乗寺払殿町17-3 ☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	イメージファイト	1,019,800	GOL-K・M	2周目4面
2	メタルホーク	11,676	GOL-K・M	オールクリア
3	ロンパーズ	538,330	GOL-K・M	33面
4	未来忍者	502,660	Ken	オールクリア
5	ニュージーランドストーリー	240,870	Ken	3-1
6	ストライダー飛竜	247,100	GOL-K・M	1コインオールクリア
7	上海II	366	OKA & GOL	ラウンド3
8	究極タイガー	837,240	NOBUAKI	AREA101
9				
10				

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側 ☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス	778,767	フィリッポス太田	ライン865 レベル99
2	四川省	690	MRA	1コイン
3	レッスルウォー	2,906,300	DAA	7面ボーナス20万点
4	忍者龍剣伝	194,700	ストロングチーム	全面クリア
5	ロボコップ	1,812,900	M. I	全面クリア
6	パワードリフト(Aコース)	6'55"95	強力馬POL	
7	パワードリフト(Bコース)	6'47"16	K. Y	
8	パワードリフト(Cコース)	6'51"45	INFS-KJG-TGK	
9	パワードリフト(Dコース)	6'44"66	INFS-KJG-TGK	
10	パワードリフト(Eコース)	6'55"78	CYG	

ビッグキャロット京都 ☆＝4

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F ☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	144,200	F. E. M. C-IK-KRN	1ミスALL 1 IKはイスキック
2	上海II	1,004	みなさまのおかげですてん	ラウンド7(1P)
3	天聖龍	23,666,100	Sgt. Pepper	2ミスALL
4	ブラストオフ	763,450	仮面チャリダーHYO	1ミスクリア
5	ロンパーズ	1,915,200	かせぎに2人も使った水島屋	5ミスALL
6	忍者龍剣伝	228,900	ⓢ	2ミスALL
7	ファイティングファンタジー	272,120	グライダーTURKEY屋	ノーミスALL
8	オペレーションサンダーボルト1P	2,665,930	てん	COMPLERE 50.5%
9	オペレーションサンダーボルト2P	5,458,880	BILL, てん	COMPLERE 2P合計
10	ウイニングラン(テクニカル)	2'35"535	SEN	

ウィルトークタイトー金沢店 ☆＝1

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングホーク	1,922,750	中島ばち夫ず	ノーマルALL 3機設定
2	上海II	556	HCM-SSH-MOLE=宇宙人	4面
3	四川省	720	ネンネン参上	タイムイージーSTAGE 3
4	ストライダー飛竜	314,350	GOR-R.K	ノーマル 3人 ALL
5	テトリス(イージー)	999,999	RYO	ライン999
6	テトリス(ノーマル)	389,879	HCM-SSH-MOLE=宇宙人	ライン297
7	ターボアウトラン	9'31"17	魔神衆・鉄神"J"	オートマチック車:ノーマル
8	ターボアウトラン	9'15"01	歌舞音曲®TM(Ver.ぴぴ)	マニュアル パトカーのばか
9	パワードリフト(Eコース)	6'53"83	ずんたたおうおう小原君	ノーマル オール1位
10	スーパーマン	924,700	OPA	ノーマル 5面

コスモランドむさし

石川県金沢市武蔵町14-84 ☎(0762)24-3492

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	269,100	GOR-R.K	ALL
2	天聖龍	653,800	ウキャ	R-4
3	ロンパーズ	605,650	GOR-たあれん	R-40
4	レッスルウォー	474,800		R-3
5	フェリオス(ハード)	940,880	中谷	ALL
6	ゲイングランド	6,252,688		ノーマル120秒 R3-1
7	大魔界村	959,600	GKS-BTA	ALL
8	マッドギア	8,370,591	田畠恒保教頭	ALL
9	テトリス	498,873	LPD	ライン747 レベル99
10	ターボアウトラン	9'28"06	OSA	マニュアル ALL

イエローハット ☆＝40

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(イージー)	2'01"917	HCM-HAVD-IML㊙-てった	予選 決勝 共に1位
2	ウイニングラン(テクニカル)	2'22"438	D. K.	同上
3	パワードリフト(Eコース)	6'48"80	亭左ェ門(IPD)	ノーマル設定ALL 1位セカンドターゲットDコース!
4	テトリス(ノーマル)	999,999	GMC-Nた HCM-HAVD-IML㊙-てった	ライン999 レベル99
5	ロンパーズ	6,000,140	HCM-HAVD-IML副-てった	ALL 1UP×13残1 ノーミス
6	ストライダー飛竜	381,450	BFMた	ALL
7	天聖龍	23,858,000	IML-のりピーた	ALL 2ミス 5UP×2
8	イメージファイト(3機設定・フルオート付)	1,669,600	IML-のりピーた	ALL残0
9	ブラストオフ(ニューバージョン)	873,800	タフターフ愛好会PETTON	ALL 残0
10	ダライアス(Zゾーン・ノーミス部門)	5,500,680	PETTON	ALL通過ゾーン・ACEINTZ

キャノン最前線 ☆＝12

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)832-3301

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	2,877,640	J・MACた	クリア 残4 1UP×6
2	テトリス(ノーマル)	881,588	ZATせ	レベル99 ライン999
3	イメージファイト	1,470,500	IML-のりピーた	2-8 ノーマル3キ
4	ゲイングランド	30,692,445	NeeSaせ	ノーマル 150秒
5	ハードパンチャー	13,250,800	EXTEND II-MNA	ノーマルクリア TIME7:11
6	四川省	684	なんだこれせ & 高橋ハドソンせ	イージー
7	ファイティングファンタジー	276,550	タイムギャルの声で「クーリアー」せ	1コインクリア ノーマル2キ
8	上海II	562	年をとりすぎてF・S・Sがみに行けん!	ノーマル
9	ファイティングホーク	1,775,750	タフターフ愛好会ぺ	ノーマル 3キ クリア
10	天聖龍	23,609,500	IMLのりピーた	ノーマル 3キクリア 2ミス 5UP×2

プレイシティキャロット豊橋店 ☆＝8

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	309,600	VRC-MSS	クリア 1ミス
2	天聖龍	17,074,200	IML-NORI-Pた	クリア 9ミス ノーマル
3	ブラストオフ	940,050	KFK	クリア ノーマル
4	イメージファイト	1,578,300	IML-NORI-Pた	クリア ノーマル
5	テトリス(ノーマル)	169,141	VRC-MSS	レベル48 ライン210
6	ロンパーズ	2,789,420	IML-あたまくん	ALL 残5 1UP×5 ノーマル
7	ウイニングラン(イージー)	2'02"608	IML-HCM-てった	1位 クリア
8	ウイニングラン(テクニカル)	2'24"420	T・Y	1位 クリア
9	イメージファイト	1,131,900	VRC-M・H	クリア ノーマル
10	イメージファイト	1,118,400	VRC-FEE	クリア ノーマル

ハイテクセガ新潟

新潟県新潟市古町9番町 ☎(025)233-3464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン	8'30"29	やるわねー天才さん	マニュアル 58,044,910
2	フェリオス(イージー)	722,360	サイバビィーチクリ丸	ALL ノーミス
3	フェリオス(ハード)	978,650	杵築麗奈とおまあ双子	ALL ミスはゆるさん!
4	ファイティングファンタジー	274,000	ジーザス乱丸	ノーマル 3人設定 乱入なし
5	忍者龍剣伝	342,400	サノバビィチTOM!	3人設定 ライフ5
6	ストライダー飛竜	328,850	GOta-ken	ALL あと800pts
7	天聖龍	829,300	ファッキューくり丸	ノーマル R-4
8	イメージファイト	1,003,500	サノバビィチクリ丸	ノーマル 2-4 ポッドボタン
9	ロストワールド	8,599,900	ファックTOM!	ALL
10	グラディウスII	2,486,800	けら(アダルティー)おさる	5-4 ④-F

ハイテクセガ万代店 ☆＝4

新潟県新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン	8'44"00	FGK-JOJO	オートマチック ノーマル設定
2	フェリオス(イージー)	813,450	五泉市のEND	ALL
3	フェリオス(ハード)	813,430	アポロンの妹	ALL
4	テトリス(イージー)	999,999	マー君と遊ぼうの会DON	レベル99+α ライン999+α
5	テトリス(ノーマル)	662,172	HCM-SSH-MOLE=宇宙人	ライン669 レベル99+α
6	忍者龍剣伝1P	375,900	FGK-Big. K	ノーマル設定 ALL
7	イメージファイト	1,060,800	連射装置がほしい少年A	ノーマル設定 2-7
8	ストライダー飛竜	322,000	GOTAKEN	ノーマル設定
9	ゲイングランド(1P)	30,513,655	AAC-SAD	ノーマル設定120秒ALL
10	タフターフ	8,398,200	AAC-SAD	ノーマル設定 ALL

プレイシティキャロット長岡店 ☆＝3

新潟県長岡市大手通り1-4-9 ☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン	2'03"036	モルモンジョンエバンズ	イージー 1位
2	ウイニングラン	2'24"310	あたっく消費税	テクニカル 1位
3	テトリス	999,999+α	SYN(10万×1回)	レベル-99 ノーマル ライン-996
4	天聖龍	20,310,300	超ジーザズ ロビンちゃんメロメロ	ALL
5	ブラストオフ	936,660	nanja	全面クリア
6	ストライダー飛竜	218,000	ミラクルパワー サイバープチマン	全面クリア
7	イメージファイト	1,208,300	AGK	全面クリア 連射装置アリ
8	ロンパーズ	1,226,590	JOBあつし	R-60 1UP-1回
9				
10				

ゲームインセガ高岡 ☆＝4

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックダウン	197,450	綾姫は大阪の住人	3-4
2	ストライダー飛竜	222,650	OTE-RED少年	ALL
3	ファイティングファンタジー	277,110	筋肉魔人(秘悦)	ALL
4	パワードリフト(Aコース)	7'00"85	ESPECIAK-SSH-CRUX	
5	パワードリフト(Bコース)	6'46"57	GAC-KTO	
6	パワードリフト(Cコース)	6'57"06	TKF-NAO	
7	パワードリフト(Eコース)	6'58"72	PSY-BCR	
8	テトリス	802,889	HCM-SSH-MOLE=宇宙人	ライン-886 レベル-99
9	ゲイングランド	31,350,185	FUCKER! 綾小路	ALLタイム ランクイージー
10	SDI	79,634,610	やんちゃ姫GTO®TM	ノーミス オールパ S=34 SRホワイト使用

ゲームインカナザワ ☆＝1

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラックダウン	45,400	魔神衆"恋一夜"にゃん²SPT	R. 4
2	ストライダー飛竜	129,000	魔神衆鉄神"J"	ノーマル ALL
3	ターボアウトラン	9'15"96	魔神衆鉄神"J"	オートマ ALL
4	レッスルウォー	1,590,100	テンちゃん	R. 6 ノーマル
5	上海II	664	今村ゆたか	ノーマル
6	ファイティングファンタジー	289,710	魔神衆邪神ORC	ALL ノーミス ノーマル
7	天聖龍	596,700	ウキャ!!	R. 4 ノーマル
8	テトリス(イージー)	725,664	A. S	レベル99:ライン706
9	ゲイングランド	30,919,855	魔神衆U-まつい	150秒 ALL
10	ラストサバイバー	233,600	魔神衆U-まつい	R. 11ノーマル

ハイテクランドセガ杉本町（大阪） HRCさん御来店有難とうございます。又来て下さい。MUさん頑張ってますか？ みんな元気です。（W.H.O）

ビッグキャロット京都（京都） 上海IIも千のケタが無いなんてねー。がっくりです。BY．子供をびびらせた!?①

ヒットゲームBEST10

テトリス旋風依然衰えず

プレイヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	テトリス	624	セガ
——	2	ストライダー飛竜	337	カプコン
2	3	フェリオス	186	ナムコ
——	4	天聖龍	169	ジャレコ
5	5	ウイニングラン	167	ナムコ
4	6	イメージファイト	156	アイレム
——	7	四川省	142	タムテックス
11	8	ターボアウトラン	136	セガ
8	9	ゲイングランド	130	セガ
——	10	ブラスト・オフ	127	ナムコ

11位	12位	13位	14位	15位
ファイティングファンタジー 115	上海II 111	パワードリフト 109	ロンバーズ 99	レッスルウォー 90

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	テトリス	613	セガ
——	2	ストライダー飛竜	228	カプコン
6	3	ウイニングラン	196	ナムコ
2	4	フェリオス	176	ナムコ
5	5	ターボアウトラン	165	セガ
4	6	イメージファイト	152	アイレム
——	7	天聖龍	147	ジャレコ
——	8	四川省	132	タムテックス
7	9	パワードリフト	128	セガ
——	10	ブラスト・オフ	122	ナムコ

11位	12位	13位	14位	15位
チェイスH.Q 114	ファイティングファンタジー 107	ファイナルラップ 97	オペレーションサンダーボルト 93	忍者龍剣伝 92

（注）ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は75店3月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

テトリスが今月もダントツでTOPになりました。インカム中心で613点、プレイヤー人気で624点はいずれも歴代ハイスコアです。

最近は、1つのゲームセンターに1台という所は少なく、場所によっては5台以上置いてある店も少なくありません。パズルゲームとアクションが結びついた好ゲームなのはもちろん、わかり易いゲームだというのが最大の長所だと言えるでしょう。

しかし、さすがに関東地方では台があいているのも見かけるようになりました。ブームはあと何ヵ月続くでしょうか。



千葉県　さけ君

2位以下粘りのゲームは？

ストライダー飛竜はなかなかスタートは良く2位に入ってきました。ゲームのドラマ性、構成は超一流のゲームです。ただ、最近カプコンのゲームは早めに底が見えてしまう感があり、それが寿命を縮めてしまうのが、心配です。

フェリオスは少し人気が落ちてきました。来月はどのくらい粘れるでしょうか。

天聖龍は人気4位、インカム7位とまあまあの滑り出しですが、これも来月が心配です。やはりあまりにも難し過ぎる気がします。

ドライブゲームでは、ウイニングラン、ターボアウトランが入っています。ウイニングランの方はゲーメストの集計ではターボアウトランより数が多いようで、インカム中心で3位、プレイヤー人気で5位になっています。うまくなるにはとてもお金がかかるゲームです。

来月の期待ゲーム

四川省がとっつき易さと面白さで7位に入ってきました。ただ、前半面のタイムが短か過ぎるのが大問題だと思います。せっかくパズルゲームとして面白いのに！

先月、私が書いたのとは逆に、忍者龍剣伝が下がり、イメージファイトが残りました。奥の深い方が残ったという感じです。

来月はワルキューレの伝説、トンマ、ヘルファイヤー等が発売されます。どのゲームを君なら選びますか？

（ぜんじ）

ゲームハウス999　☆＝2

大阪市旭区中宮5-12-12大工大前　☎(06)953-9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン（イージー）	2'03"021	ネコ	
2	ウイニングラン（テクニカル）	2'25"165	ルーZガンダム	
3	フェリオス（イージー）	822,310	西川セブン（一般客）	クリア
4	フェリオス（ハード）	975,320	西川セブン150km	クリア
5	オペレーションサンダーボルト	2,164,560	星空サイクリング副会長	1P　クリア
6	イメージファイト	1,225,600	星空サイクリング副会長	2-7
7	忍者龍剣伝	102,800	星空サイクリング副会長	最終面
8	上海II	388	星空サイクリング副会長	R-3
9	四川省	760	GSK-M. K	S-9
10	テトリス	731,590	GSK-M. K	LV99　L830

ハイテクランドセガ杉本町店

大阪市住吉区山之内3-2-4　☎(06)606-3515

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス（ノーマル）	999,999	RX-EK・DOR	レベル99 ライン999＋α
2	テトリス（ノーマル）	999,999	SDI-BOSTON	ライン748で達成レベル99
3	ファイティングファンタジー	301,880	SDI-AXe	ノーマル 全員クリア
4	ゲイングランド	31,010,675	SDI-MHR	イージー クリア
5	イメージファイト	1,117,700	RX-"いちめはいと嫌い"EK	ノーマル　5機 2周クリア
6	ロボコップ	7,290,800	GPT. S-BWH	イージー クリア
7	ロストワールド	8,434,700	KKK	イージー クリア
8	ヘビーユニット	1,998,750	RX-ChampはどうしたJOE	3周目イージー
9	ダイナマイトダックス	3,555,160	SDI-PC（すーちゃん）	イージー クリア
10	餓流渦	1,921	SDI-PC綾小路さん元気?	2-3イージー

チャレンジャー関大前店　☆＝4

大阪府吹田市千里山東1-14-2　☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	433,900	AMEC-(シンデレラの弟子)-IPKN.	3人設定　残0人 ALL　ノーマル
2	オペレーションサンダーボルト	3,230,330	GPTS-BWH	ALL　ノーマル
3	ファイティングファンタジー	302,850	ナムコクラブNo.1 KYOKO. G!	ALL ノーマル2人設定
4	ファイティングホーク	2,013,800	CYCLONE - HURRICANE	ALL　ノーマル
5	ブラストオフ	1,065,450	INGS-ZZZ	ALL　エブリ8万 8ミス
6	ターボアウトラン	8'10"09	AMES-8A-x!	ALL　マニュアル ノーマル
7	目撃	147,000	はがねいち（グリーンハウス）	入荷初日 3-5　ノーマル
8	イメージファイト	1,107,300	Sgt. Pepper	ALL　連射あり
9	ラスタンサーガII	58,400	HRC-B. B	入荷2日目 R2　ノーマル
10	ダブルドラゴンII	131,180	HRC	R4 ノーマル2人設定

ヤングプラザ・ジャンボ　☆＝6

大阪府寝屋川市八坂町16-20　☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン	2'02"227	INGS-TGK	イージー予選グランプリ共に1位
2	ウイニングラン	2'25"310	IPL-たこじ	テクニカル　予選グランプリ共に1位
3	ファイティングファンタジー	279,420	D・S	ノーマル　3キ 全面クリア
4	天聖龍	24,832,100	INGS-M・M	ノーミス　5UP×2 3UP×2　1UP×4
5	ストライダー飛竜	414,350	INGS-M・M	ノーマル クリア　残1キ
6	フェリオス	836,880	INGS-M・M	イージー　ノーマル 3キ　全面クリア
7	フェリオス	1,212,120	INGS-M・M	ハード　ノーマル3キ　全面クリア
8	スーパーマン	1,867,800	AMEC-F・F・F	ノーマル3人 allクリア
9	テトリス（イージー）	999,999	INGS-BON	ライン　レベル 999＋α
10	ブラストオフ	935,770	DIN-21	ノーマル 全面クリア

ハイテクセガ三宮　☆＝11

兵庫県神戸市中央区北長狭通り1-2-7　☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス（ノーマル）	999,999＋α	RZ!	レベル＝99 ライン＝999＋α
2	天聖龍	24,448,500	SFL - ATM - PEY	ALL 5UP×2　1ミス
3	ストライダー飛竜	162,250	F・E・M・C - IKK-KRN	全面クリア
4	チェイスH・Q	17,243,310	GPT, S-UAA	ALL　クリア ㋭×2
5	ファイティングファンタジー	277,500	DCC - AGAS - Rimi	ALL　クリア
6	タフターフ	9,023,400	PON	ALL　クリア
7	ラストサバイバー	217,600	RDG	10面
8	ターボアウトラン	8'22"67	SPREAM-SOL	マニュアル 2クラッシュ ALL
9	レッスルウォー	1,717,300	Mt. だいせん	6面
10	クラックダウン	100,150	RCK-FG	SCENE 2　ACT 3 ノーマル

ビデオゾーン50 ☆＝6

鳥取県米子市灘町 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	272,750	TAI	エブリなし クリア
2	忍者龍剣伝	295,100	SAK	3/21全面クリア
3	ゲイングランド	24,421,966	FAL	1コイン4-8
4	ファイティングホーク	1,852,200	SIN	3/28 クリア
5	ファイティングファンタジー	301,740	PAO	3/28 クリア
6	テトリス	203,164	MIN	レベル68 ライン293
7	ブラストオフ	1,000,000	まんねん	3／28 1コインALL
8	ターボアウトラン	8′51″21 9′05″25	SCP MAY!	オートマ マニュアル GOAL
9	天聖龍	704,200	TAI	1コイン4面
10	レッスルウォー	1,949,600	PAO	6人目 シークレットボーナス50万

コインスナック24 ☆＝6

岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	342,800	ComB-HCS-KAW	全面クリア まだまだ甘い!!
2	忍者龍剣伝	297,800	ComB-HCS-KAW	全面クリア 今日のAコースは〇〇だ
3	ファイティングファンタジー	276,260	ComB-HCS-..A	全面クリア 一撃
4	フェリオス(イージー)	821,530	ComB-HCS-MPL	全面クリア 一夜漬スコア
5	フェリオス(ハード)	1,042,640	ComB-HCS-MPL	全面クリア ボンミス多発
6	サイバリオン(実戦編)	18,798,890	ComB-HCS-MPL	ノーミス×4 残×3 ノーダメージ×1 End.74
7	ブラストオフ(8万only)	738,000	ComB-HCS-MPL	全面クリア とりあえず出たスコア
8	天聖龍	12,320,900	ComB-HCS-MPL	全面クリア 残×11 1UPと3UPしか出なかった
9	ロンパーズ	1,249,230	ComB-HCS-MPL	ノーマル60面 閉店1分前
10	スーパーマン	1,909,500	ZXW	全面クリア 親がライバル

ジャスコ屋上プレイランド ☆＝3

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	188,750	CYCLONE-AEG	ALL
2	天聖龍	23,594,600	F.S.S.LACHESIS	ALL 残22 5UP×2
3	ブラストオフ	846,550	NAU-LAP 風の谷	ALL 残0
4	ロンパーズ	672,160	NAU-LAP 風の谷	R-39
5	忍者龍剣伝	355,400	SPT 芹生	ALL
6	テトリス(イージー)	999,999+α	CST(ゆ)	ライン999+α レベル99+α
7	ハードパンチャー	11,901,650	ABE. YASUHIKO	ALL
8	イメージファイト	1,444,300	CYCLONE-SOLDIER	2-7
9	メタルホーク	10,735	NAU-LAP 風の谷	ALL MARSHAL
10				

プレイシティキャロット島大前店 ☆＝2

島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブラストオフ	689,850	TAI	ALL ノーマル設定
2	ロンパーズ	754,020	ACE	39面 ノーマル
3	ウイニングラン(イージー)	2′04″445	APEX-MAK	1位ゴール
4	ウイニングラン(テクニカル)	2′24″627	SCP	1位ゴール
5	ストライダー飛竜	264,250	TAI	ALL ノーマル
6	ロボコップ	2,809,000	QQQ	ALL ノーマル
7	バーディトライ	-18	C・A	2イーグル 14バーディ
8	グラディウスII	10,000,000+α	吉川	4-F 13-7で達成
9	ギャプラス	10,000,000+α	APEX-RED	残 60
10	メトロクロス	153,900	APEX-S. NMC	11面

ゲームセンターニューチャンピオン ☆＝25

岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	342,350	ComB-(は) 副隊長(原)	ノーマル設定 オペレーション 残0
2	天聖龍	15,550,300	ComB-(は) St. 神魅羅(タ)	ノーマル設定 残14
3	ラストサバイバー(1P)	643,000	ComB-(は) St.神魅羅(ブ)	ノーマル設定 2-6
4	ブラストオフ	99,999,999	ComB-(H)MPL+(は) St.神魅羅	ノーマル設定 ALL すごい
5	ファイティングホーク	1,751,250	ComB-(は) St.神魅羅(リ)	ノーマル設定 ALL 残0 情報負け
6	ファイティングファンタジー(1P)	285,090	ComB-(は)St.神魅羅(隊長)	ノーマル設定 ALL パ×5
7	ゲイングランド(2P)	58,879,455	ComB-(は) AKD+TAG	ノーマル設定 120秒 ALL 超甘さ
8	パワードリフト(Bコース)	6′42″95	ComB-(は)A.K.D..今回もつらそう	ノーマル設定 EXクリア あと0.4sec
9	ターボアウトラン	8′16″01	ComB-(は)A.KD. かんべんしてよJOG	ノーマル設定 手こぎALL あと20秒
10	ターボアウトラン	8′43″03	ComB-(は)(タ)はダブリの(タ) [N]	ノーマル設定 1クラ オートマチック ALL

明石ラポス2Fゲームコーナー

兵庫県明石市本町1丁目1-32 ☎(078)912-5616

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ゲイングランド(1P)	5,187,449	V-MAX-WIZ(怪)	2-9 ノーマル 120秒
2	ゲイングランド(2P)	18,454,548	V-MAX-WIZ(怪)SFL-ATM-哲	3-3120秒
3	R-TYPE	1,255,300	V-MAX-TGM	ALL DOP大好き
4	モンスターレア	476,170	V-MAX-WIZ(怪)	8面
5	功里金団	890,150	V-MAX-WIZ(怪)	5面中ボス
6	イメージファイト	723,400	ENSAN	2-4後半
7	グラディウスII	1,854,700	SVR-TRS(す)	3-F 3-8ハード
8	グラディウスII	3,803,300	SVR-MYA-NIS(す)	4-F 6-8ハード
9	シルクワーム	2,962,500	LRRS-.SI	ジープ
10	アウトラン	4′40″35	SVR-MYA-NIS(す)	Dコース ハード

ジョイランド松江店

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	四川省	618	T. I. T	1コインノーマル70 3人目イージー
2	上海II	652	K. M	4ラウンド 残68 ノーマル
3	ストライダー飛竜	328,750	TAI	1コインALL ノーマル
4	ファイティングホーク	1,724,100	HIR	1コイン ALL ノーマル
5	忍者龍剣伝	192,400	JAN	1コイン ALL ダメージ4 3人
6	テトリス	282,381	HOP	レベル74 ライン311 ノーマル
7	飛鳥＆飛鳥	507,600	S. S. P	1コイン ALL ノーマル
8	トップランディング	837	H. N	ALL
9	チェイスH. Q	10,738,840	大東の武田	1コイン ALL
10	オペレーションサンダーボルト	2,967,660	松江の殿様	ALL

アミューズメントマリオ ☆＝1

岡山県倉敷市児島下の町1丁目2880-92 ☎(0864)73-7188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス(ノーマル)	517,488	PROJECT-RYU	レベル 99+α ライン726
2	ターボアウトラン	8′50″21	PROJECT-RYU	クリア ノーマル
3	オペレーションサンダーボルト	4,606,380	PROJECT-RYU & WOL	2P クリア ノーマル
4	ストライダー飛竜	303,100	Fin-キャラメル	クリア ノーマル
5	ファイティングホーク	1,780,850	PROJECT-RYU	クリア ノーマル
6	ロンパーズ	921,470	PROJECT-RYU	50面 ノーマル
7	ブラストオフ	876,900	PROJECT-LAY	クリア ノーマル
8	忍者龍剣伝	435,200	SUPER・TAC	クリア ノーマル
9	ゲイングランド(1P)	30,769,135	WHO-キャラメル	クリア ノーマル
10	フェリオス(イージー)	810,310	Fin-キャラメル	クリア ノーマル

アミューズ＆レストメイヨー

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	天聖龍	23,533,000	SFL-MYA-PEY	ALL 残22 5UP×2
2	ストライダー飛竜	156,550	SFL-ZTA	ALL
3	フェリオス(イージー)	819,970	U-MAX-MYA-WIZ	ALL
4	テトリス(ノーマル)	728,215	SFL-MYA-PEY	レベル 99+α ライン 999+α
5	ゲイングランド(1P)	31,062,245	SFL-MOL	ALL 200秒設定
6	ゲイングランド(2P)	61,914,245	KIN＆SFL-MOL	ALL 200秒設定
7	ロンパーズ	780,430	SFL-MYA-NIS(す)	41面
8	ファイティングファンタジー	291,190	SFL-KID	ALL
9	ブラストオフ	840,900	SFL-MYA-PEY	ALL 残2
10	パワードリフト(Dコース)	6′43″70	SFL-超マヌ〜(す)	さぁわかめ(うみ平)

プレイシティキャロット藤塚店 ☆＝1

香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	忍者龍剣伝	202,600	PSG-ラッキーマリ	1コインクリア ノーマル
2	ストライダー飛竜	326,450	PSG-DAN	1コインクリア ノーマル
3	フェリオス(ハード)	1,185,800	池チン	1コインクリア 残×0 ノーマル
4	テトリス(ノーマル)	733,082	PSG-ラッキーマリ	1コイン レベル99+α ライン683
5	ロンパーズ	1,016,780	PSG-DAN	1コイン46面 ノーマル
6	ブラストオフ	1,140,450	PSG-ラッキーマリ	1コイン クリア ノーマル
7	天聖龍	23,424,200	PSG-ラッキーマリ	1コイン クリア ノーマル 5UP×2 2ミス
8	ウイニングラン(テクニカル)	2′24″786	BBC	予選 決勝 1位
9	上海II	385	池チン	1コイン 3面

ゲームセンターカントリーボーイ ☆＝1

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	170,600	(あ)AIA(あいかわ)	クリア 残0 ノーマル
2	ブラストオフ	866,600	平本	クリア 残0 ノーマル
3	上海II	674	平本	5面 1人でがんばった ノーマル
4	ロンパーズ	1,120,800	(あ)AIA(あいかわだ)	55面 ノーマル
5	ファイティングホーク	1,736,650	(あ)AIA(あいかわらず)	クリア ハード
6	テトリス	42,966	(あ)AIA(あいしてる)	ほかに10万台がいますけどネームがわからない(レベル18ライン75)
7	四川省(旧)	1,380	あははは	副寮長 1人でがんばった 旧バージョン?
8	フェリオス(ハード)	742,660	T. S	クリア ノーマル
9	スーパーマン 2P	3,298,600	(あ)GUY(小川)(あ)NOY(やぶき)	2Pクリア ノーマル
10	ハレーズコメット	8,964,000	(あ)AIA(あいかわ)	エリア57 ノーマル

ハイテクセガ表町店 ☆＝13

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン	8′05″39	CAN′-VEL	ノーミス マニュアル
2	タフターフ(1P)	9,708,050	ま・めぞん	ノーマル 全面クリア
3	タフターフ(2P)	19,794,900	ま・めぞん ComB-HCS-..A	ノーマル 全面クリア 残りTIME934
4	フェリオス(ハード)	1,113,700	ComB- HCS-MPL	ALL クリア 残機×0
5	テトリス(イージー)	999,999	ComB-HCS-..A	レベルライン すべてカウンターストップ
6	テトリス(ノーマル)	355,967	ComB-HCS-..A	レベル 82 ライン 388
7	ゲイングランド(1P)	30,284,935	CCD	ノーマル 120秒 ALL クリア
8	ゲイングランド(2P)	59,982,845	CCD＆AKI	ノーマル 120秒 ALL クリア
9	ストライダー飛竜	283,150	ExtremeメカたいにゃんTM	ALL クリア
10	クラックダウン(1P)	298,650	ComB-HCS-..A	4-4 ノーマル

ウィルトークタイトー大街道店 ☆＝1

愛媛県松山市大街道1-3-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	四川省	1,328	ELT-SUR-Y. T	手伝い LEE JAN 4面
2	ストライダー飛竜	215,050	SUR-HYS-XXV-SKB PJM	全面クリアしていない
3	ファイティングホーク	1,912,700	ELT-SUR-Y. T.	
4	ロボコップ	4,527,600	SURPASSER KEN II のでし LEE	イージー設定 全面クリア
5	テトリス(イージー)	999,999+α	PIA-CNT PIA-SUR-JAN	ライン999 レベル99
6	オペレーションサンダーボルト	3,209,700	SURPASSER LEE	全面クリア ノーマル
7	パワードリフト(Bコース)	6′52″40	エビフライ4号 HYS-JET	
8	上海II	348	ELT-SURPASSER-Y.Y.	3面「かいとうらんま」「ほうよくてんしょう」
9	TATSUJIN	10,000,000	SURPASSER KEN II のでし LEE	7周目5面 999エリア+α
10	究極タイガー	5,352,610	SURPASSER KEN II のでし LEE	510エリア 3周目 またいけない

ゲームシティOZ ☆＝3

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(08368)4-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライダー飛竜	379,200	TUC-OMA(ハ)	ノーマル3人 全面クリア
2	天聖龍	18,423,100	WAC-HSK(改)	ノーマル 3機 全面クリア
3	ブラストオフ	909,300	IDA	ノーミス 全面クリア
4	フェリオス(ハード)	980,700	TUC-CHUN	ノーマル 3人 全面クリア
5	ロンパーズ	1,908,930	ZUNちゃん	ノーミス 全面クリア
6	メタルホーク(ニューバージョン)	13,134	GMC-えるす	ノーマル 3機
7	四川省	1,174	ZARO	4人目(協力プレイなし)
8	上海II	550	GARO	ノーマル
9	テトリス(イージー)	457,701	GMC-えるす	レベル 99+α ライン 556
10	ウイニングラン	2′03″067	WAC-K. F	初級

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングファンタジー	285,620	下島田	ノーマル ALL
2	天聖龍	906,200	時信	4面
3	フェリオス(イージー)	801,240	RZV	ALL
4	フェリオス(ハード)	792,420	須方	ALL
5	テトリス	94,109	つるみ	レベル 28
6	ストライダー飛竜	171,050	LAM	5面
7	ブラストオフ	340,850	RZV	5-3
8	忍者龍剣伝	144,500	LAM	6面
9	イメージファイト	640,900	すがた	2周2面
10	上海II	520	A. B	蛇砲列

ウィルトークタイトー大街道（愛媛） 当店自慢のレーザージュークの前で躍っている女の子が2人います／ 彼女らはいったい何者だろう？

ジョイランド松江（島根） 全国レベルの高さ又速さにおどろいています。（当店は当店だけのスコアですができるだけ全国レベルに近づけたいものです）

ジャスコ大分店ナムコランド

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブラストオフ	99,999,999	鬼や〜ず王者Pochi! 2回目	ALL　残1 なぜかカンスト
2	ロンパーズ	1,649,800	鬼や〜ずSOL!	オールクリア チャップ×3
3	未来忍者	2,135,990	うっひょ〜我こそ悲劇人KIYO!	ALL 残56
4	フェリオス	840,750	鬼や〜ず王者Pochi!	ALL!
5	テトリス	440ライン	二日天下	レベル99+α
6	イメージファイト	954,100	鬼や〜ず王者Pochi!	2-6
7	ロボコップ	3,379,800	うっひょ〜我こそ悲劇人KIYO!	ALL　TIME知らないよん
8	大魔界村	282,400	鬼か〜ず私が帝王RX-!	ALL　残1
9	地獄めぐり	1,475,430	鬼か〜ず王者Pochi!	オール
10	グラディウスII	3,232,200	VFR(しもさん)	3-F ベリーハード 8-1

ゲームプラザ ☆＝45

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン(テクニカル)	2'21"205	神奈川に行ってもがんばります!!	1クレ ノーマル 4周設クリア 予選決勝共1位
2	ウイニングラン(イージー)	2'00"984	あと0.3秒伸びるよ!! ComB-ⓈNOM	1クレ ノーマル 3周設 クリア 予選決勝共1位
3	ターボアウトラン(マニュアル)	8'00"67	ComB-PMC-NOR	1クレ ノーマル 3クリア 究極の究極はあと15秒
4	ストライダー飛竜	414,000	ComB-ⓈALTHEA	1クレ ノーマル 3設 クリア エブリ8万 バグなし
5	ロンパーズ	5,410,920	ComB Sniper-CYGNUS	1クレ ノーマル 3設 クリア 1UP×10 残0 かせぎあり
6	ブラストオフ(ニューバージョン)	1,166,750	ComB-Sniper-NOM	1クレ ノーマル 3設 クリア エブリ8万 バグなし
7	ブラストオフ(ニューバージョン)	99,999,999	P. O	1クレ ノーマル3設 クリア エブリ8万 バグ使用
8	ファイティングファンタジー	316,290	ComB-Sniper-NYAN!!	1クレ ノーマル 3周目 乱入なし かせぎあり
9	ラストサバイバー(1P)	1,491,800	ComB-Sniper-KJK	1クレ　ノーマル　3周目 乱入なし
10				

神宮前キャロットハウス ☆＝9

宮崎県宮崎市神宮2-1-30プラザビル　☎(0985)29-3967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	天聖龍	24,474,500	KOB-山下	1コイン　ALL 1ミス
2	ストライダー飛竜	168,600	ELT-MGF-ZIN	1コイン　ALL 1人あまり
3	ブラストオフ	780,600	ELT-MGF-TAKO	1コイン　ALL 残2
4	上海II	542	SATO YAN	1コイン 4面
5	ロンパーズ	657,240	ELT-MGF-EVE	1コイン ROUND38
6	ウイニングラン(テクニカル)	2'25"030	IMA	ノーマル
7	イメージファイト	1,087,900	ELT-MGF-NYA	1コイン 全2周クリア ノーミス
8	スプラッターハウス	470,600	H. S	1コイン ALL
9	グラディウスII	4,183,700	ELT-MGF-NYA	3-F,7-5 やってみただけ
10	テトリス	レベル15	キャロットのおばさん	1コイン　なかなか ノーマル　やるな!

HI-TECHSEGA延岡店 ☆＝1

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル1F　☎(0982)32-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フェリオス(イージー)	792,800	残業大好きU.G.M	1コインクリア
2	フェリオス(ハード)	689,910	すーぱーぐれーとまきしまむ N.S.A	1コインクリア 残　2機
3	イメージファイト	1,393,700	いっこー	2-7
4	ターボアウトラン	9'15"15	ELR-MGF TKS	マニュアル
5	ゲイングランド(2P)	29,354,816	S・H&?	クリア
6	ゲイングランド(1P)	24,456,166	S・H	4-9
7	タフターフ(1P)	6,953,500	はまさん	1コインクリア
8	テトリス(ノーマル)	638,488	いっこー	870ライン
9	レッスルウォー	6,789,000	いっこー	1コイン8人目
10	ロボコップ	2,322,300	MAI♡	8面

TOPGUN

鹿児島県鹿児島市中央町21番地7　☎(0992)57-6575

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス(イージー)	999,999	まっかずくん	999
2	ストライダー飛竜	276,950	バビー馬場	ALL
3	ブラストオフ	644,500	KEI-MIKI	ALL
4	ウイニングラン(テクニカル)	2'24"652	MSX	
/5	ウイニングラン(イージー)	2'02"914	SEEKER-MAC	
6	メタルホーク	13,140	MARくん	5機 TIME 130秒 ALL
7	イメージファイト	1,155,900	新聞少年RON	2-7後半かせぎ無し
8	イメージファイト	1,096,100	ファティマラキシスKEN	2-7後半かせぎ無し
9	イメージファイト		RON&KEN	コンティニュークリア
10	未来忍者	180,000	ファティマクローゾーJAX	7面

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブラストオフ	608,100	Mr-RYU	ノーマル ALLクリア 3機設定
2	テトリス	201,142	Mr-Hiro-II	ノーマル ライン222 レベル51
3	イメージファイト	982,700	Mr-SJT	ノーマル ALLクリア 3機設定
4	ロンパーズ	844,530	Mr-Hiro-II	ノーマル ALLクリア 3人設定 1P-1コイン
5	大魔界村	634,000	Mr-JOE	ノーマル ALLクリア 3人設定
6	ヘビーユニット	970,900	Mr-Hiro-II	ノーマル ALLクリア 3機設定
7	フェリオス(ハード)	251,240	Mr-Hiro-II	ノーマル S-5　3人設定 1P-1コイン
8	フェリオス(イージー)	424,200	Mr-Hiro-II	ノーマル ALLクリア 3人設定 1P-1コイン
9	スプラッターハウス	391,200	Mr-DOM	ノーマル ALLクリア 3人設定
10	サンダークロス	3,880,840	Mr-Hiro-II	ノーマル　4-5 3機設定

ゲームキャロット住吉

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	大魔界村	187,500	古野裕志	ノーミス2周クリア
2	ハードパンチャー	11,702,650	清家弥一郎	8人目
3	レッスルウォー	747,200	草野実	3面
4	ストリートファイター	642,100	中島稔	最終面
5	オペレーションサンダーボルト	310,800	草野誠	5面
6	四川省	266	荒木智夫	
7	ツインビー	1,429,500	長崎康生	20円＝1ゲーム 10面
8	イメージファイト	592,300	柴田成也	2-2
9	テトリス	35,690	荒木智夫	ライン63 レベル15
10	スプラッターハウス	238,900	林田武	オールクリア 残-2 50円＝2ゲーム

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17森田ビル1-2-3F　☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	236,620	大内啓海	20面　3Fのみ
2	コブラコマンド	342,500	GOO GOO まつもと	3面
3	ラビリンスランナー	510,340	浜崎大志	全面クリア
4	フェイスオフ(3人モード)	(トータル9)	長田&平川	全勝・フランス・3Fのみ
5	キック&ラン(2P)	ポイント17	大渡一&小松大	全勝・2Pトータル
6	スカイソルジャー	2,790,190	中村進	宇宙
7	フェリオス	718,390	大坪正明	全面クリア・3Fのみ
8	ロボコップ	1,906,100	尾下達也	全面クリア
9	メタルホーク(ニューバージョン)	12,699	増川雅彦	全面クリア マーシャル
10	サンダークロス	1,744,140	松尾義樹	2-4

ゲームスペースサンデー ☆＝1

長崎県長崎市出来大工町21　☎(0958)21-1444

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブラストオフ	724,950	どっかんこ麗華	全面クリア　残5機
2	ロンパーズ	524,470	Sniper-AUR	29面
3	フェリオス(イージー)	772,670	AER	全面クリア
4	フェリオス(ハード)	769,790	AER	全面クリア　残4人
5	ストライダー飛竜	203,700	首切り投げ命!!	全面クリア
6	迷宮島	2,243,770	XYZ.KB	全面クリア
7	スプラッターハウス	538,000	なおや	全面クリア　残1人
8	ハードパンチャー	11,896,700	KEI	全面クリア
9	カベール	1,911,190	YKK	5-1
10	イメージファイト	795,000	ESP!!	2周目5面

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町8-2　☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	天聖龍	25,385,400	白血球1号	全面クリア ノーミス
2	フェリオス(イージー)	789,980	白血球5号	全面クリア ノーマル設定
3	フェリオス(ハード)	811,020	JOJO山内	全面クリア ノーマル設定
4	ブラストオフ	396,250	JOJO山内	6-3 ノーマル設定
5	テトリス(ノーマル)	999,999	倉本&倉橋	レベル99 ライン999+α
6	大魔界村	301,100	白血球5号	全面クリア ノーマル設定
7	イメージファイト	1,180,500	白血球5号	2-4ノーマル設定 ペナルティクリア
8	ロンパーズ	453,860	河童の親分	R. 30 ノーマル設定
9	スプラッターハウス	571,200	白血球1号	全面クリア ノーマル設定
10	未来忍者	219,910	ハーホB.G	R.7のボス ノーマル設定

タイトピア木屋町店 ☆＝7

愛媛県松山市木屋町3丁目　☎(0899)24-8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイティングホーク	2,017,900	如月悲態	ALL　ノーマル
2	テトリス(ノーマル)	589,724	PIA-HYS-JAN	ライン720 レベル99
3	サイバリオン(実戦編)	20,464,770	PIA-CNT	ALL　200万×4 1ダメージクリア!!
4	イメージファイト	1,148,700	SUR-HTS-PJM	2-7ノーマル ㊤ほしい…
5	ストライダー飛竜	354,650	SUR-HYS-PJM	ALL 残0 ノーマル まだ行けそう
6	オペレーションサンダーボルト	(16人救出) 2,703,030	SURPASSER-LEE	ALL　ノーマル みんな新製品に
7	忍者龍剣伝	344,000	INFINITE WWW	AL ノーマル 3設 飢えている!!
8	スーパーマン	1,921,000	PETER HEADあ〜べ	ALL ノーマル タイトーは何しとる
9	TATSUJIN	1,000万+α	PIA-CNY他	ノーマル7-5他 新製品が入らん!
10	ヘビーユニット	1,000万+α	SUR-HYS-PJM	ノーマル　悲しい 12-6-1　1ミス

ゲームインプラザオリンピアン ☆＝4

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス(ノーマル)	999,999	桑原"NSR"秀明	ライン859 レベル99
2	イメージファイト	1,510,800	GMC. DURAN	全2周クリア
3	ブラストオフ	688,000	BUI	ノーミスクリア
4	ストライダー飛竜	165,850	ZIL	クリア
5	天聖龍	8,940,400	ELF	6ミスALL
6	ファイティングファンタジー	279,850	HALFLING	ALL他5名
7	ロンパーズ	2,015,120	BIG	ALL残1
8	フェリオス(イージー)	778,520	氷吹雪	クリア
9	メタルホーク	12,943	BIG	ALLクリア
10	四川省	776	もん	

モンキーハウス本館 ☆＝24

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎(092)731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ターボアウトラン	8'02"87	VERCA-E.A	1コインマニュアルゴール
2	マットギア	8,970,396	VERCA-N.K	ALL　コンボイ F1
3	メタルホーク	13,433	G.M.C.えるす	1コインALL 残1
4	ゲイングランド	31,068,555	VERCA-CROSS	1P　120秒 ALL
5	ロンパーズ	5,711,450	VERCA-HSA	ALL 1UP×13 残=0
6	ブラストオフ	99,999,999	VERCA-CROSS	ALL・旧バージョン残=0 被害者1名
7	ファイティングホーク	1,815,500	G.M.C.EST	ALL
8	上海II	962	UERCA-CROSS	7面
9	ラストサバイバー	1,000,000+α	VERCA-N.K	3周目以上・1コイン
10	クラックダウン	231,400	G.M.C.アレク	1P・4-2

迎夢館スーパーアカトンボ ☆＝3

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10　☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	天聖龍	674,100	JDA-Y. T	ハード設定 4面
2	ストライダー飛竜	191,700	KGC-KAZU	ノーマル設定 全面クリア
3	クラックダウン	144,601	Y・381	ノーマル設定 2-4
4	フェリオス(イージー)	685,870	光和炸裂	ハード設定 ALL
5	TATSUTIN	1,176,410	WAO	
6	ハードパンチャー	11,695,950	岡山昭博	ノーマル設定 全面クリア
7	スーパーマン	7,575,700	IND I CK-UCC	ノーマル設定 全面クリア
8	M・I・A	636,680	H・Y	ノーマル設定 全面クリア
9	四川省	722	KHS-S・T	
10	パワードリフト	5,975,218	今林大輔	JASON

プレイシティキャロット久留米店

福岡県久留米市六ツ門2-34三信ビル2F　☎(0942)35-4212

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ロンパーズ	2,285,040	また浪人㊗のBIG	1コイン ノーマル ALL 1UP×2
2	ロストワールド(1P)	7,330,300	さすがっ　アガペーようまん	ALL
3	ロストワールド(2P)	4,816,500	SUPER DENTISTⓀ	エリクサーなしALL
4	大魔界村	296,900	点数のハーデスと化した松井菜桜子命	ノーミス ZAPなしALL
5	フェリオス(イージー)	831,300	神代ゆいファンになった松井菜桜子命	残0　クリア
6	フェリオス(ハード)	1,131,850	華の舞42文の男松井菜桜子命	残0　クリア
7	グロブダー	63,510	4月から東京人となるCBS	1面から1コイン24面
8	ストライダー飛竜	140,650	タイトーの申し子	ノーマル3機 ALL
9	ブラストオフ	836,200	薬の申し子N・F	ALL　ノーマル
10	モンスターランド	残り7036G	死神-YOS	

ゲームキャロット住吉（長崎）　当店は大変こみ合いますので、見学の方はお金を入れる側（1P側）にはすわらないように、ご協力よろしくお願いします。

ゲームプラザ（熊本）　多数のご来店をお待ちしてます〃　スタッフ一同

次号（7月号）は5月30日発売!!

最高のキャラクターゲーム
最強のシューティングゲーム

豪華2本立て
ワルキューレの伝説
ヘル・ファイヤー

詰めテトリス！ 四川省パズル！APAPAパズル！ 君の頭脳を狂乱させる、ハチャメチャ企画も満載だぁー!!

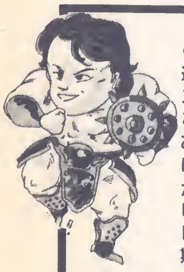
読者のみなさんに 分かってほしいよーのお願い!!

今回の定価をみて、なんだこりゃーと思った人がけっこういたんじゃないかな？

突然20円も値上げしちゃってと腹を立ててる君に…ちょっと待ったあー。500円のうち15円が消費税。値上げは5円です。この5円の値上げはしたくなかった。だが、480円の定価に3%を加算すると494円ということになって、本屋さんの取り扱いが大変になる（お釣りの計算、1円玉のやりとり）という事情があって、やむを得ず500円というキリのいい定価を設定したのです。

ほんとーにいやだなあーという気持ち。こうなったら、税金15円と値上げ5円計20円分は内容の充実でお返しするしかない。ということで分かって下さい。

今後も末長くゲーメストをご支援下さい。



●少年老いやすく…のたとえ通り私もいつの間にかゲーメストの長老？ 編集長ということにされてしまった。ともあれ、どうぞよろしく。それにしてもテトリスの勢いはまだまだですね。このゲームのビデオがGODとT.J.のプレイで制作されます。乞うご期待。（ぜんじ）



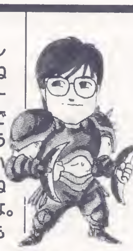
●消費税導入により、ゲーメストもやむなく値上げ。読者の皆様にも御迷惑をおかけします。

しかし物品税廃止もある訳で、特級酒が安くなったのがうれしかった。

それにしても四川省は手強過ぎる…。（GOD）



●眠い、忙がしい…規則正しい生活するのも1年ぶりだねぇ雑君（え？ 2年?）とゆー訳で我々は同じ所に通うのでした。だからどうしたという事でもないけどね。関係ないけど最近暖かくなりましたねぇ…夏は近い…夏は旅行だな。原稿？ 何すかそれ、食いもんすかぁー？（はん）



●今回ウィローの記事を書くにあたって、ビデオを見たのだがなかなかおもしろかった。ゲームと比較すると、全然違うのがわかって、なおおもしろい。

それにしても、最近やるゲームがない。ここ数年口ぐせになっている…。悲しい…。（悠理）

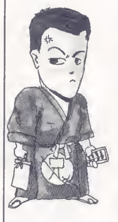


●ABⅡの記事を担当している関係で、最近「ABⅡやってくれませんか」とよく言われる。が全然やってないのでクリアすら危うい私。責任を感じています。ABⅡのリハビリを始めようと思います。

さてあとはウイニングランか。大変だーっ！（まだオールカンストできない ずる）



●今月の主な出来事、等々。☆イメージファイトのスコア全国トップV3達成 ☆ストライダー3プレイ目で1コインクリア ☆奥歯が3本虫歯になった。イターイアルヨ。（イメージファイターバイオ）



●テトリス、オールカンスト18回達成!! やっぱり奥が深いゲームですよ、あれは。ところで、最近編集部のみんながいじめるんですよ。誰か助けてぇぇぇ！

そうだ！ なんで私はT.J.というのでしょう？ 分かった人には㊙さんから受け継いだ粗品をあげよう！（T.J.）

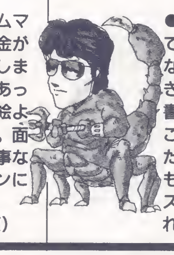


●今回のゲイングランドのマップ、いかがでしたでしょうか？ F氏、私ともども前号の汚名を取りもどすべく必死に書きましたので、ゲーセンへ行ったらこれを片手にプレイしてみて下さい。

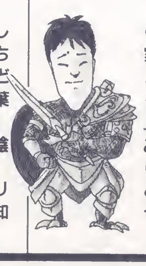
それから、遅れましたが御旅屋さん、いろいろとありがとうございました。（海）



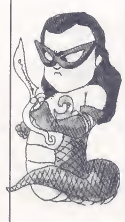
●最近ピンボールのタイムマシンが面白くて、毎日お金がなくなるまでやり込んでしまう。単純だけどスリルがあって、新しいけど懐しい。絵よし、音よし、テンポよし。面白さの原点ってこーいう事なんだろうね。タイムマシンにおねがい…、か。（Lost In Time 栗原）



●今月のパズルは、もしかして簡単過ぎるでしょうか。ちなみに先月のテトリス（もどき）パズルは、いつもより葉書がたくさん到着している。これはやはりテトリスのお陰だろうか。次号のパズルは、もしかして新ルールのテトリス（もどき）パズルⅡかも知れない…。（APAPA）



●今回は紙面の都合などで、家庭ビデオゲーム実践講座ちょっとお休みですが、またすぐ再開するつもりです。取り上げるBOXなどを実際に組み立ててみたりバラしてみたりするので、これが仲々時間と労力を食うんですね。という訳でしばらくのご猶予を。（ピンボール班C・C）



●7月1日・2日の両日（土・日）大阪で待望の大阪'89アミューズメントマシンショーが行われることとなった。このショーの最大の特色は一般入場者（つまり最終ユーザー、プレイヤー）を積極的に取り込もういう姿勢。狭い業界のカラを破るのは容易ではないが頑張ってほしい。（TM）

GAMEST ゲーメスト 6月号

■平成1年6月1日発売 第4巻6号通巻33号
■編集人 発行人 加藤 博
■発行元 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03（293）9321
編集部 03（293）9324
■印 刷 凸版印刷

◆編 集
石井ぜんじ 山河悠理 大和和大 あぁるじいぷう 漢炎剣
GOD鈴木 C・C 栗原桃郎 Z-BOY
T・J APAPA YOU.A Joe山田 PON FIS 植村伴北
ずるずる バイオ 海軟風
萩原祐四郎 高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO エジマ企画
古本如洋 松川由雄 AGC

頑張ったぜコーナー



ウィローを手助けするマドマーディガン。女装はしていない。

タイトル画面。ルーカスフィルムのロゴのタイプもあり。

主人公のウィロー。どことなくぜんじ氏に似ている。カプコン開発チームの恨みか!?



全体図。ウィローの世界が一目でわかる。

ファンタジーアクション

ウィロー

[redacted]

CPシステムの第5弾は、ジョージ・ルーカスの映画でおなじみのウィローだ。ゲームの内容は、カプコンの今までのアクションゲームの集大成。難易度は高めだぞ。

ストーリー

ノックマーを支配する邪悪で全能の魔女バブモーダは、世界の大半を手中に収め、恐れるものはほとんどなかった。残虐な治世の中、唯一の気がかりは、いつの日か自分を滅ぼすであろうと予言された、子供エローラの存在だった。

平和を愛する人々は、エローラを守り続けていたが、ついに力尽きてエローラを奪われてしまった。

エローラを救出すべく1人の若者が立ち上がった。彼の名はウィロー。

目指すはバブモーダの住むノックマー城だ。悪のノックマー軍やモンスターを蹴散らし、エローラを無事救出するのだ。

このゲームのストーリーは、映画版のと若干異なるので、映画の方のストーリーを知りたい人はビデオをレンタルでもして見てみましょう。

プレイヤー ウィローとマドマーディガン

前号でも紹介されたので、少しは知っていると思うけど、プレイヤーは、面ごとにウィローとマドマーディガンを交互に変えていく、というシステムになっていて、それぞれ性格が違っています。

ウィローは、魔法が武器となり、マドマーディガンは剣が武器となります。

魔法は飛び道具となり、パワーアップすることにより、様々な魔法が使用できるようになります。剣は近くの敵しか倒せないけど、パワーアップするごとに、より与えるダメージが増大します。

その他、基本的なジャンプやスライディングなどは変わりません。

操作方法

操作は8方向レバーに2ボタン。ボタンはアタックボタンとジャンプボタンとなります。

アタックボタンで、ウィローはマジックボール・マドマーディガンは剣を振ります。また、押しっぱなしにすることにより気合がたまり、下のゲージの大きさにより様々な魔法(ウィロー)、及び剣の攻撃範囲の拡大&威力の増大(マドマーディガン)などが使えるようになります。

ジャンプボタンは、レバーとの組み合わせにより、色々なアクションができます。

レバーがニュートラルならば、ただのジャンプ。レバーが上ならばハイジャンプ。レバーが下ならば、スライディングとなります。スライディングは、ストライダー飛竜と違って、敵にダメージを与えることはできません。

敵を倒すとゴールドに変わるので、集めてショップでアイテムを買うことにより、パワーアップすることができます。

プレイヤーはバイタリティ制で、敵の攻撃を1回受けるごとに、1ダメージとなります。また、海などに落ちると一発でアウトになります。

また、タイム制限があり、タイム切れになってもアウトになります。

魔法の説明

ウィローの攻撃の中心となる魔法の説明をしましょう。

○月光の魔法…最初に買える魔法。貫通する。

○竜巻の魔法…放物線を描くようにして飛んで行く。威力は強い。

○ゴールドの魔法…敵をゴールドに変えてしまう。このゴールドは2倍になっている。固い敵には効果なし。

○時の魔法…時を止めることができ、敵の動きも止めてしまう。

○爆裂の魔法…横一線の敵にダメージを与える。威力はかなり強い。

○水晶の魔法…まわりの敵からの攻撃が、かわせる。

魔法はショップで買い、順番にパワーアップします。それと同時にノーマルショットも強くなっていきます。また、水晶の魔法までパワーアップしても、気合のため方によっては月光の魔法も使えます。

要するに、気合をためる時間が、だんだんと短くなっていく訳です。(ゲージの全体の長さは変わらない)



ステージ1　クロス・ロード

ウィローの住むネルウィン村からクロス・ロードまでの道のり。途中、滝や小山等の自然物で構成されたステージ。プレイヤーはウィローだ。

敵は、人食犬と兵隊がほとんど。確実にゴールドをためて、月光の魔法を買えるようにしておこう。買わないとこの後の展開が苦しくなるぞ。

中ボスは謎の魔法使い。火の弾を吐いてくる奴。月光の魔法で倒してしまおう。

1面のボスは、人食犬が悪の魔法により、巨大化されたデスドラゴ。こいつの攻撃はファイヤーブレス。このブレスは上下に撃ちわけるだけ。月光の魔法を左はじで撃ち、ブレスを吐かれたら、ブレスが下の場合はハイジャンプ、上ならしゃがんでかわそう。

ちなみに、デスドラゴの弱点は頭。ほかの部分にはダメージを与えられないぞ。この面に限らず、ボスなど非常に固い敵には、体力ゲージがある。体力ゲージをなくせば倒せるぞ。

デスドラゴを倒すと、マーディガンを助けることができるぞ。


ショップだ。下では人食犬がほえている。



ショップの中。シルフィーじゃない。残念。品物は、体力回復・ライフパックに情報などロストワールドに近い。1UPもある。


デスドラゴ。人食犬が大きくなると火も吐ける!?


人食犬のイメージイラスト。いのしししみたい。

ステージ2　チェルリンドゥリアの森

古びた宿屋から馬車に乗って森の中を走破するステージ。プレイヤーはマドマーディガンに交替。

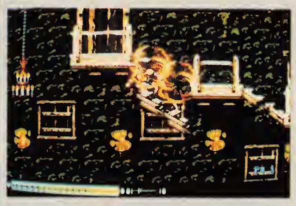
古びた宿屋（映画ではマドマーディガンが女装している所ね）では、兵隊が弓を飛ばしてくる。こういうのは、剣ではじき返すのが一番。途中シャンデリア(ローソク使用)が上から落ちてきたり、木の階段がくずれたりするなどトラップも多い。プレイヤーは飛び道具が使えないこともあるので、最初のハマリ場所になりそうだ。

宿屋から出ると、ウィローが馬車で待っており、ここから馬車で走破する場面へと変わる。

ここでは人食犬や馬に乗った兵隊が、後方から出現し飛びかかってくる。そうかと思うと、前方からも兵隊が出現し弓を射ってくる。マドマーディガンは、馬車の上から落ちると一発でアウト。常に受身となるのできつい面なのだ。

走破しきるとステージクリアとなる。ボスは出現しないのがせめてもの救い!?

ステージクリアのあと、森の妖精チェルリンドゥリアが助言をくれる。が、別にパワーアップなどはしない。あくまでも、ストーリーの上での助言なのだ。


階段が壊れたところ。ダメージは受けないがここは長居したくない所だ。


馬車から落ちてしまった。ゴロゴロ…。


馬車の上での戦い。ここには出てこないが、鳥がかなり強いのだ。


森の小人族のお笑い2人組。ゲームの中では出現するのかな!?

ステージ3　フィン・ラジィールの島

森を抜けて海上を小舟に乗りフィン・ラジィールの島に上陸するまでのステージ。プレイヤーは再びウィローだ。

前半の森は、兵隊が爆弾を投げつけてくる。この爆弾は、飛んでくる途中には当たり判定はないのだが、地面に落ちると四方にはじけ、そのはじけた物にウィローが触れると、ダメージを受けるというもの。また、投げつけてくる兵隊もなかなか固いのでつらい。だが、この爆弾野郎を攻略できたら、この面は楽に進むことができるはず。

森と海上の中間地点には、とげ付き鉄球を投げてくる、アイアンアームのような兵隊がいる。こいつは、1面のボス同様に上下に鉄球を投げてくるのだが、攻撃中にしかダメージを与えられない困った奴。

ここまで来ているなら、竜巻の魔法を買っていると思うので、ジャンプなりしゃがむなり、敵の攻撃をかわす直前に、竜巻を喰らわせてあげよう。

アイアンアームを倒して海上へ。ここは、ストライダー飛竜に出現するピラニアのごとく、元気のある怪魚が飛びはねている。もし、ゴールドの魔法があれば絶好の稼ぎ場所。そうでなければ、怪魚が出てくる瞬間や、着水する瞬間を狙って月光or竜巻を当てよう。

ボスは、キングドゥルイドという悪の魔法使いだ。こいつの攻撃は、ファイヤーボールと火竜を出してくるだけ。ただ、宙に浮いているので、ジャンプをして攻撃するのはつらい。そこで、竜巻の魔法が使えるのだ。竜巻自体が強力なので、遠くから竜巻をどんどんぶちかませ。

面クリアすると、善の魔法使いフィン・ラジィールが現われる。やはり、ストーリー上での助言をしてくれる。


爆弾野郎だ。大ジャンプでかわせ。


謎の怪魚。イキのいい奴。こんな奴でもゴールドを持っている。



キングドゥルイドの火竜の攻撃。どことなく元さんに似ている。

フィン・ラジィール。映画では、美人にしてほしかったが、カラス・ヤギ・ダチョウ・クジャク・カメ・トラに変えられてしまったかわいそうな人。





チェルリンドゥリアのイラスト。美人…。



女戦士ソーシャ。「君のためなら何千回でも死ねる。君は星だ、輝く太陽だ…。」(ホレ薬使用)

ステージ4 ソーシャのキャンプ

雪山にキャンプをはる、ノックマー軍の女戦士ソーシャとの決戦のステージ。途中の洞窟には、ドラゴンも出現する。プレイヤーはマドマーディガン。

前半は雪の坂道で、爆弾野郎が出現。ただし、3面に出現したものと同じで、着地点に火柱が上がり、爆風にふれてもダメージになる。また、雪玉がころがってくるが、剣で壊せるので問題ない。

問題があるとすれば、中ボスのドラゴンだろう。動きが素速く、ブレスも強力。かなりの強敵だ。

ドラゴンを抜けると、キャンプの中央部へ。テントの中から兵隊がどんどん現われるのでたいへんだ。

キャンプを進んでいくと、女戦士ソーシャが待ちかまえている。ソーシャはこっちが適当に攻撃をしていると、防御してしまう強敵。ソーシャの体力が少なくなると、突然サイファーによる攻撃（!?）をしてくる。

ソーシャを倒すと、ソリで雪山をすべりおりる、ボーナスステージ。途中にはゴールドが大量に置いてあり、クリアするころは、かなりの金額になっている。このあとのデモが、なかなか笑わせてくれてよい。



雪玉攻撃。しかし、ほとんど意味無し。



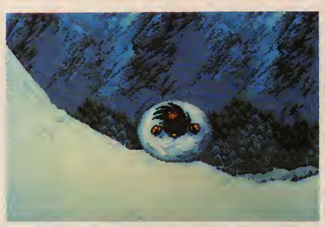
ドラゴンのブレス攻撃。体力ゲージが無いが…。



ソーシャとの対決。映画ではこんなシーンはない。



ボーナスステージ。スクロールが速いぞ。



ソリから落ちてしまった。ゴロゴロゴロ…。(ミスにはならない)



トロール鬼。決しておさるではない。けど似てる。



おさる…。もといトロール鬼のイラスト。

ステージ5 ティア・アズリーン城

以前、平和を愛する国王が収めていた城だが、今ではバブモーダによって滅ぼされ、トロール鬼というモンスターが住みつく、廃墟と化している。この城の中を進んでいくステージ。

プレイヤーは選択制で、ウィロー及びマドマーディガンのいずれかを選択する。どちらかというと、ウィローのほうが使いやすい。

トロールは、ちょっと固くて、城の窓から出現してくる。この面あたりになると、十分ノーマルショットが強くなっているので、連射したほうがいいだろう。

城の中では、とげつきの手押し車と、壊せる柱の混合攻撃。ここも固いのでノーマルショットの連発で抜けよう。

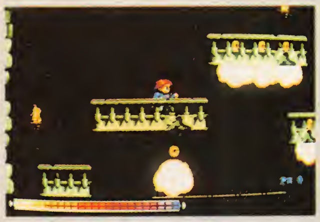
先に進むと広い空洞を降りていく場所がある。ここではコウモリが強いのだが、ゴールドor時の魔法があれば楽に進めるぞ。

城から抜け出ると、エボシィスクという双頭のドラゴンが待っている。こいつは、それぞれの頭にダメージが別々になっている。このドラゴンのブレスは、長い時と短い時があるが、あまり問題はない。ただ、竜巻の魔法でのんびりしていると、タイム切れの恐れがあるので注意。

この面をクリアするといよいよ最終面だが、この先はまた来月ということで…。（悠理）



とげつき手押し車＋柱。ノーマルショットで壊せ。



ゴールドの魔法があれば楽勝かな!?



エボシィスク。月光の魔法だとちょっとつらい。



カエール将軍のにくらしい顔。(マスク使用)



おまけ。コンティニューをしないと、長老が泣く泣く…。



エボシィスクのイラスト。映画ではトロール鬼が魔法で突然変異したもの。

続編と思ってナメてはイケナイ

ダブルドラゴンII

©テクノスジャパン

格闘ゲームの決定版、遂に登場!!
これが究極の格闘ゲームだ!!



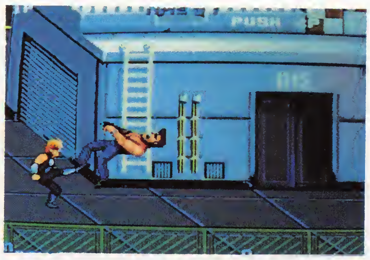
ダブルドラゴン発売以来、数々の格闘ゲームが出たが、その格闘ゲーム戦線に、終止符を打つことのできるゲームが出た。
　ということで、既にゲーセンに出廻っている『ダブルドラゴンII』である。
　今回は、前作との違いを挙げた上で、軽く攻略しておこうかね。



ボスだけは変わらない。しかし、マシンガンで殺してしまうなんてヒドイ。

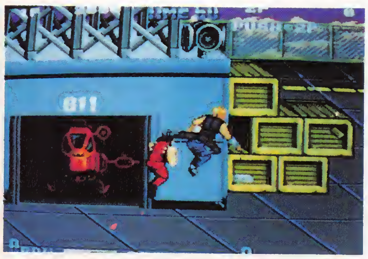
攻撃方法

●左右パンチ…プレイヤーの進行方向にレバーを入れ、アタックボタンを押す。ということで、基本です。
●後ろ蹴り…プレイヤーの進行方向の逆にレバーを入れ、アタックボタンを押す。今回のメインとなる技です。前回の『ひじうち』の要領で、使いこなしてください。
●アッパーカット…敵がかがんだ状態で、進行方向にレバーを入れアタックボタンを押す。ということで、前作で最高に気持ちいい技の一つであったこれ。
●後ろ回し蹴り…敵がかがんだ状態で、進行方向の逆にレバーを入れアタックボタンを押す。ま、後ろ蹴りでのとどめを刺すというものです。
●ヒザ蹴り…敵がヒザをついた状態のとき、進行方向にレバーを入れアタックボタンを押す。敵が起きようとしている時も、オーケー。



角刈り男を後ろ回し蹴りで倒す！　これは気持ちいいぞ。もう、病みつき。

●ジャンプキック…ジャンプボタンを押して、アタックボタンを押す。今度のは、使いやすいぞ。
●髪づかみ…敵がかがんだ状態で、レバーを入れる。これは攻撃じゃないよ。
●髪づかみキック…髪づかみ状態の時、進行方向にレバーを入れアタックボタンを押す。くにおくん以来の伝統技。
●髪づかみ投げ…髪づかみ状態の時、進行方向の逆にレバーを入れジャンプボタンを押す。なんで、他のメーカーのゲームには無いのでしょうかねえ。
●飛び後ろ回し蹴り…進行方向にレバーを入れアタックボタンと、ジャンプボタンを押す。こいつは、かっこいいぞ。しかも、効果てきめん。ばしばし使おう。
●ひじ打ち…進行方向と逆にレバーを入れアタックボタンとジャンプボタンを押す。一気にランクが落ちましたねー。はっきり言って使えない。敵によけられちゃいます。



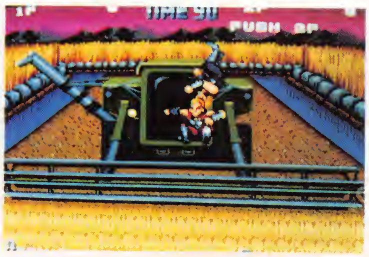
必殺飛び後ろ回し蹴り！　一度に複数の敵を倒せるのは非常にオイシイ。

●旋風回転キック…ジャンプ中、タイミングよくアタックボタンを押す。









これはダメな例ですね。ちゃんと旋風回転キックを使わなきゃあ。

アイテム

アイテムも一気に増えたぞ。
●狼先鎖…前回のムチに相当するのがこれ。リーチはないけど破壊力は抜群だぜ。
●ナイフ…必殺の飛道具。前回同様に大切に使おう。注意して欲しいのが敵の使い方。仲々、面白い使い方をしてくるぞい。
●手榴弾…ようは時限爆弾である。「ギリギリまで、持っているのがいいんですよね。死のバレーボールとか言ってね」とは、栗くんの談だ。思いがけない敵が所持しているぜよ。
●スコップ…一体何なのでしょうか。もう、ほとんど掟破りの攻撃です。投げてきます。ということで、投げられる前に奪い取れ！と言っても、あんまり使い心地は良くない。
●丸太…前作では段ボール。使い方はだいたい同じなんですけども、使わない方がよろしいでしょう。
●鉄球…丸太と同じ使い方ができます。
●木箱…丸太と同じ使い方ができます。

ラウンド構成

ミッション1

ということで、このゲームのラウンドは〝ミッション〟と呼ぶのであった。
　さて、ミッション1であるが、中ボスが出現するまでは練習用です。ここら辺で技の感覚をバッチシとつかもう。後ろ蹴り、後ろ回し蹴り、飛び後ろ回し蹴り、旋風回転キック。この4つの技は、完全にマスターしておきたい。で、マスターをしてもらったとして話しを進める。たいていのザコは、後ろ蹴



ミックジャガーのボディーブロー。あの女は、ナイフを投げてくるぞ。要注意。

りと後ろ回し蹴りでしとめてもらいたい。当然、女でもある。その際ナイフに注意。

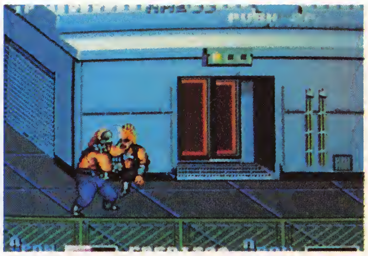






最初の大物キャラは角刈り男（仮名）。こいつは前作のアボボに相当する奴で、攻撃も同じである。後ろ蹴りで軽く流してくれ。

問題なのは、ミッション1の大ボス鉄仮面男（仮名）である。では、攻略を。



こいつが怖いのだ。後ろ蹴りの間合いでつかまれる。倒せる時もあるのだが……。

こいつの攻撃は、ケリと地獄突き・髪づかみ殴り。この3つである。そのうち、ケリと地獄突きは問題ないのだが、髪づかみ殴りは後ろ蹴りと間合いが同じなのだ。よって、後ろ蹴りは通用しない。ではどうするか!? 縦にずらしていくのである。よくわかんないかな？ つまり、1回殴ってから上下に少し移動して、また殴る。この繰り返しだ。



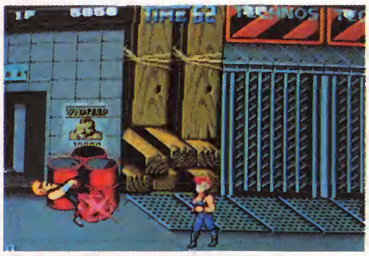
ミッション2

ステージの最初に出現するレゲエ（仮名）は、角刈り男と同じ様にしてケッコウ。



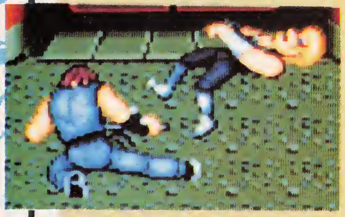
レゲエは壁を割って出てくる。しかし所詮は使い回し。弱かった。

怖いのは次の女。こいつはパイナップルを投げてくる。（写真参照）



でました、必殺パイナップル攻撃。敵からぶん取れば、投げるのも可能なのです。

そして、ボスのジョーズ（仮名）。幸いにして、こいつには後ろ蹴りが効くのだ。よって問題はない。



ミッション3

ここで問題となるのは、やはりトラクターであろう。で、その対策であるが、旋風回転キックが挙げられる。これはもう練習あるのみ。



またまた出現、ミックジャガー。特異なナイフ投げをするのだ。注意。

そしてボス。鉄仮面男2人。1面でやった事を良く思い出して、切り抜けてくれ。

ミッション4

問題となるのは、このミッションとなるかもしれないね。要は鉄棒使い（仮名）の対処の仕方でしょう。

基本的には、わざと飛び蹴りをさせて、着地したトコをパンチパンチと押していくのだ。というか、今のトコロ他の手だてが見つからないのだ。



あわれなレゲエ。地の底へ突き落とされるのであった……。

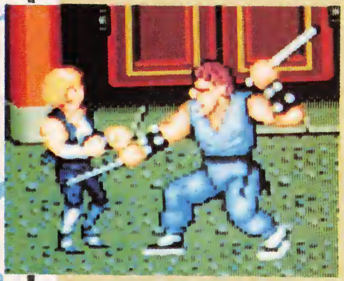
ミッション5

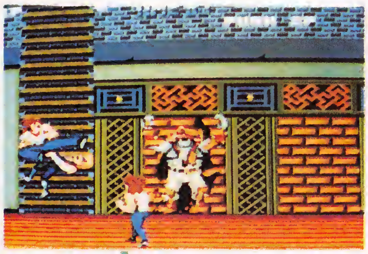
いよいよラスト。意外な展開。さぁ、君の力で……。

（〃情〃）



鉄棒使いのダブル攻撃。しかし、この様な状況になってはいけません。

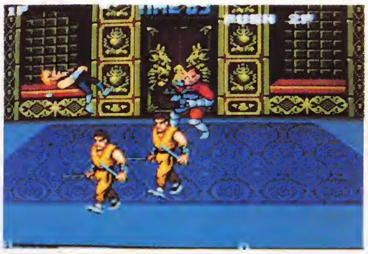




いよいよラストだ。最初の相手は、ジョーズが2人と角刈り男が1人。



必殺マシンガンも健在！ しかし、この後意外な展開が……。



中央で鉄仮面が出現してますが、実は左で主人公がやられてるんです。

第一回ゲーメスト杯争奪

テトリス大会

協賛　セガ・エンタープライゼス

命をけずって赤を待て！熱い男たちのたたかい、今ここに!!

全国的にエイプリルフールの4月1日、東京は羽田のセガ本社において第1回ゲーメスト杯・テトリス大会が開催された。おりしも天気は上々、上野の桜も八分咲、江戸は今日も日本晴れなのであった。



↑SEGA本社。でぇーっかいぞぅー。


↑「われわれわぁー、ロシアの科学者に敬意を表しぃー」この日の為に頭を丸めた？T.J.


↑編集部代表？バビことバイオX。



うつむ女の子は0人

今回参加してくれた50人あまりの人達は、ゲーメスト誌上での募集に応えてくれた読者の諸君だ。腕に覚えの強者から単なる目立ちたがり屋（本人談）まで、様々な個性のメンバーが一堂に会し、栄冠をめざして戦いをくりひろげることになったのである！（ちなみに女の子は1人もいなかったのである！）

会場には新品の筐体が5台に、出きたてほやほやのメガドライブ版テトリスが3台設置され、テトリスに飢えた若者達の欲望をいたずらに刺激していた。「うおー早くテトリスやらせろー!!」会場内の不穏な空気を感じたか、T.J.の選手宣誓と共にさっさと戦いの幕は切って落とされたのであった。

2人同時プレイ勝ち抜き戦

ルールは3分間点数勝負でいかに多段消しを多く出せるかが勝負のわかれ目となる。

抽選によってわけられた4つのブロックでトーナメントを行い、それぞれのチャンピオン同士で決勝を行うという段取りになっていた。コロコロコミックばりのこの大会、ゲーメストとしても初めてという事もあって、果たしてどのような成り行きを見せるかまったく予測のつかないうちに第1試合が開始された。

司会役のセガの長谷川さんの「スタート！」の声と共に、それぞれの台に配置されている編集部員が2Pスタートを PUSH！

5台の筐体から同時に「てってれて、ってててれて」とゆうあの独特の音楽が飛び出し、コーラスとなった。一種異様な世界に目まいを覚えるヒマもなく、あちこちからゴン、ゴンとブロックを落とす音が聞こえはじめる。戦いは始まったのである。

3分間という限られた時間の中で、いかに多くのブロックを同時に消すか。せまるタイムリミット、見しらぬ相手との戦い。慣れない新品のコンパネ。多くのプレッシャーの中で、それぞれが自分なりの戦いをくり広げていった。

あくまでマイペースでどんどん消していく者。じっと耐え、ひたすら赤を待つ者。いたずらにあせり、自滅していく者。最高の集中力と一瞬の判断力、正確な操作が必要なこのゲームにおいて、一番の敵は自分自身であった。

「10秒前、5、4、3…やめ！」全員がコンパネから手をはなす。早速編集部員がスコアを集計し、次々に勝負がついていく。

敗者復活？メガドライブ版に挑戦

ついで第2試合。勝負に負けた人は、メガドライブ版のテトリス大会にチャレンジ！慣れないパッドにとまどいつつ、賞品のテトリスのソフトめあてで全員燃えたのだった。

メガドライブ版のテトリスはおサルが出ない点以外は完全に業務用と同じ！音楽、グラフィックはもちろん回転入れや横ずらしも可能。さらに難易度やレバー操作も切り換え可能、そしてなんとダブルス（バブルスではない）ができてしまうのだ。メガドライブを買っていた雑君先生も「よかった…」と涙をうかべたという。

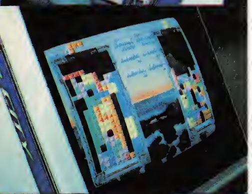
熱い戦いのあと栄光はテトリストの手に

さて勝負の方はというと、ゲームセンターあらしのごとき派手な必殺技こそくり出されなかったものの（すこし残念だったケド）、静かで熱い戦いがくりひろげられ、そして終わっていった。その結果、各ブロックから1人ずつ決勝トーナメント出場者が決定したのであった!!

第1ブロック　武子雅直君
第2ブロック　小林秀樹君
第3ブロック　相賀竜介君
第4ブロック　若林裕正君

でもって、紙面の都合でいきなり武子君と小林君が決勝に進出、宿命の一騎うちとな













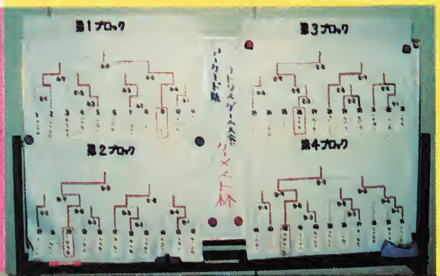








↓決勝戦の様子。見守る観衆。





↓入賞おめでとう！おつかれさん〜。





↑優勝決定！の画面。





→下井草テトリストの面々。今後もヨロシクッ。　セガオリジナルテープはこーやって使うんだあーーっと、なんかロXインみたい。



←GodとT.J.による模範プレイ。

↓これが噂のダブルス！こりゃスゲェ!!





↑メガドライブ版だっ。





↑「やったぁー」「やられたぁ——」



↑超赤待ちだし。

った。決勝戦に限り、タイムリミットは5分である。

周囲の見守る中、いよいよ決勝戦がはじまった。30秒…1分。2人とも互いのペースを守り、着実にブロックを消していく。2分。レベルが上がっていくにつれ、両者の間に少しずつ、あせりが出てくる。会場のほとんどの人が、2人の一挙一動を見守っている。

やがて、2段、3段おとしによって武子君が1万2千点と4千点近くリード。このペースで行けば勝負は決まるか…に見えた。

しかし、その時一方の小林君が四段落し完成!! 一気に1万4千点と挽回、それにあせったか武子君のペースが乱れ、とうとう5分をまたずして積み上がってしまったのであった。

…戦いは終わった。熱狂も今は静まり、それぞれがそれぞれの思いの中で閉会式をむかえた。1位の小林君にはタテとゲーメストウィンドブレーカー、その他の人達にもターボアウトランのテレカやTシャツ、キーホルダーにセガオリジナル梱包用テープ!?、CD等々が贈られた。

大会が終わったあとわかったのだけど、1位の小林君と2位の武子君はふたりとも「下井草テトリスト」（実はその場で考えた？）なる集団のメンバーで、今回は応援団としてやって来ての飛び入り参加だったのだそうだ。

「本当は僕はヘタなんですけど…誘ってくれた皆に感謝ですね」

そんなこんなで第1回ゲーメスト杯テトリス大会は幕を閉じ、夕暮れのせまる中家路へとついたのだった。皆さん、お疲れさんでした。いろいろ不慣れな所もあったけれども、またいつかこんな機会があったら皆参加してねっ。

（栗原桃郎）

彩色コンクール 第8回

受賞者発表 男性編前半

元絵るりあ046　選者　野村流紋

先月に続いて、彩色コンクール第8回の受賞者の発表だ。

今回の発表は、女性を除いた応募作品の中から選んだものです。

第8回の彩色コンクールの受賞者は、前号の女性9人を入れて、なんと27人。今号では男性部門の受賞作品18点から、半分の9点を発表します。

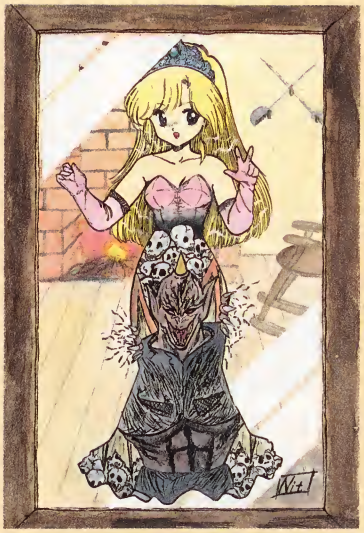
それから北海道のPN遠藤いお君。るりあ046先生のサインは届いたかな。



銅賞

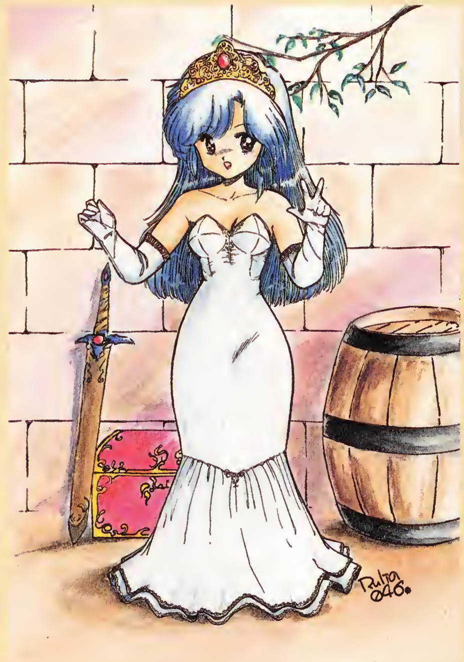
PN AKAGEN君（山梨県）
評　上手さの目立つ作品。しかし全体の調子と表情が、ちょっと合っていない気が…。

一般部門



銅賞

二反田康次郎君（広島県）
評　狙った構図は上手いが、分かり辛いのが欠点。もう一歩の工夫が欲しかった。



銀賞

PN Fati·ma 改め るうしあ君（石川県）
評　明るい雰囲気が、表情に良くマッチしている。インパクトは弱いが、何より綺麗な仕上がりが良い。



佳作

松居茂樹君（滋賀県）
評　上手さ、と云う点では今ひとつだが、個性の光る作品は採用され易い。



佳作

大内英樹君（茨城県）
評　マイクを持っているものは多かったが、これが一番上手い。アーサーのドラムス、分かるかな？

?部門

（入賞作品は次回発表）

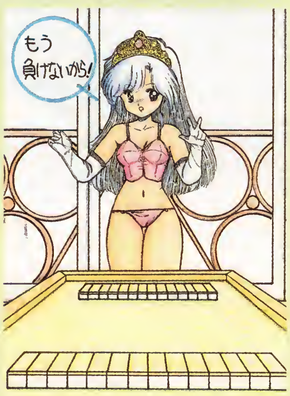


次点

PN GILFAR！（栃木県）
評　このへんになると、もう何を考えているのか分からない。うーむ。

麻雀部門

（入賞作品は次回発表）

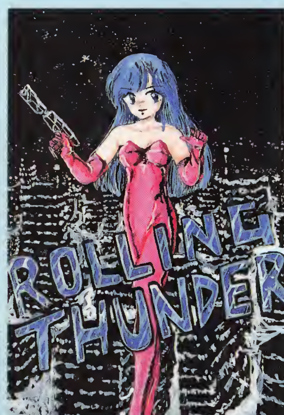


次点

PN　さるぞう君（東京都）
評　次点がこれだとすると、入賞作品は一体どんなものなのでしょう。

他のゲームにした部門

（入賞作品は次回発表）



次点

PN　カルライ君（福岡県）
評　ほとんど原形を留めていない所が凄い。しかしビルはもうちょっと丁寧に描いてほしかった。



次点

佐藤光裕君（埼玉県）
評　迷彩色のドレスは、妙に迫力がある。全体に淡い色なのが、上手くいっている。

CPシステム第4弾

天地を喰らう

©本宮ひろ志 ©本宮企画 ©集英社 ©カプコン



三国志の英雄たちが、今CPシステムの
ワイドで鮮明な画面上を、ところ狭しと駆けまわる。
戦闘群像シーンの迫力、奇想天外な策略。
キミも大軍を率いて大地の覇者となれ！



輝く画面、キャラクターの
スムーズな動き。CPシステムなら
ではの質の高いビデオゲームにSFX
ファンタジーが見事に再現！



CPシステム第5弾

WILLOW



© CAPCOM TM & © LUCASFILM LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
USED UNDER AUTHORIZATION./YEAR OF FIRST PUBLICATION：1989

戦士マドマーディガンと共に聖なる赤ん
坊エローラを守り邪悪な魔女バブモー
ダを到し、平和な世界を取り戻すのだ！
ゆけ！ウィロー





昨年アメリカを始め、日本でも公開され
全世界で感動を呼んだSFXの巨匠ジョージ・ルーカスの
世界がCPシステムになった！

再び甲子園球場を揺がす
ドカベン山田太郎そしてライバルたち！

ビジュアルカードゲーム

ドカベン

©水島新司 ©秋田書店 ©カプコン







株式会社カプコン
大阪市中央区大手通1-4-12(カプコンビル)
TEL.(06) 946－6622㈹
東京都渋谷区広尾1-3-18 広尾オフィスビル10F
TEL.(03) 440－4801㈹

ゲーメスト
June 1989
6
No. 33
平成元年6月1日発行（毎月1回1日発行）第4巻第6号通巻33号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
編集人兼発行人●加藤 博
発行●株式会社新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9824
定価500円（本体485円）（送料66円）

雑誌03659-6